NOTICIAS - CÓMICS - PASATIEMPOS - OPINIÓN - PÓSTERS - HENTAI

MANGA

Minami

Año 5 - Número 35 - Incluye CD-ROM - 4,80€

La revista de manga y anime más vendida de España

SHINCHAN
Genio y figura

SAINT SEIYA
Actualización del Especial

NARUTO
Un ninja diferente

LA REVISTA DE MANGA NO APTA PARA NIÑOS

00035

8 414090 223881

CAMPEONES

TODA LA HISTORIA, INCLUYENDO LAS ÚLTIMAS NOVEDADES JAPONESAS

PÓSTER EXCLUSIVO BLOOD THE LAST VAMPIRE

FLCL

AZUKI

SLAYERS

VAMPIRE MASTER

GENERATOR GAWL

SLAM DUNK & VAGABOND

Todo depende del punto de vista

de cómo se escribe, se lee...

¡CARNAVAL!

¡BASTA YA!

Carnaval carnavaaaaalll, carnaval te quieroooo... Bueno, gente, otro número más (sí, lo sé, nos hemos retrasado, fallo mío, me fui a Galicia a limpiar chapapote pensando que Minami estaba lista y surgieron unos problemas que no se podían solucionar a distancia. Al menos fue por una buena causa, cuando revele las fotos pongo alguna y comento un poco el viaje a ver si se motiva más gente, que con esto como con todo hablar y opinar es muy fácil pero cuando toca mojarse es alucinante la de gente que si te he visto no me acuerdo). En fin, que como digo estamos en carnavales, fiestas paganas en las que los aficionados al cosplay podrán de nuevo dar rienda suelta a su imaginación, sólo que en este caso dudo que nadie sepa de lo que van al no ser la cosa exclusivamente para el manganime.

Sin embargo, dice el refrán que aunque la mona se vista de seda mona se queda, y efectivamente los disfraces (que aquí serían los rumores, mentiras o difamaciones) no cambian la realidad, que viene movidita. Aunque antes de nada, las típicas noticias de última hora que no llegan a tiempo a la sección correspondiente, y que son por ejemplo que el quinto libro de Harry Potter saldrá en verano y evidentemente no tardará en traducirse al idioma nacional, nuestro querido español; que en marzo se estrena Star Trek: Némesis y que ya queda menos para la segunda peli de Matrix; que en marzo también sale el DVD de Blood the last Vampire de mano de Selecta; que Glénat sacará a finales del ya mencionado mes de marzo Digi Charat, Subaru y Spirit of Wonder (Miss China), junto al segundo tomo de Mi novia, el arma definitiva; que también en marzo aparecerá Virgin Crisis (también conocida como Akumana Eros, de 4 tomos) de Mayu Shinjo de mano de Ivrea, quienes también anunciarán en breve Walk on planchette, del autor de Daydream (de nuevo somos los primeros ^ ^); que finalmente Sen to Chihiro ha sido nominada para el Oscar a la mejor película de animación (aunque como compite contra dos de Disney, aparte de una de la Fox y otra de DreamWorks, todas americanas, no ganará); que finalmente el ExpoManga de Madrid tendrá lugar los días 28, 29 y 30 de marzo en el hotel Puerta de Toledo (donde ya se realizó una vez), y Mike y yo mismo ya nos estamos moviendo para que sea todo lo guapo que pueda teniendo en cuenta el escaso presupuesto (aquí ya casi no hay espacio, así que os informamos detalladamente en el próximo número, porque habrá cosplay, karaoke, videojuegos, concursos, mesas redondas, invitados, proyecciones, miniconcierto, exhibiciones, presentaciones, firmas, talleres, el primer campeonato de Beyblade y un largo etc). Y ya no me acuerdo de más. ¡Ah, sí! Que tanto ARES como Minami tienen nueva página web (e incluso logo), mucho más chula y más todo que antes, no olvidéis visitarlas (www.aresinf.com y www.aresinf.com/minami).

Y como curiosidad, decir que nuestras revistas han sido nuevamente objeto de plagio en Sudamérica. Esta vez no nos ha tocado a nosotros, sino a Dokan, cuyo mítico especial de Evangelion ha sido plagiado por la ¿revista? Conexión Manga (¿adivináis su nacionalidad?), más o menos hacia su número 24.

Vamos ahora con esa realidad, que empieza con algo bueno: Nos acaban de llegar los datos de ventas de las revistas, de TODAS las revistas, y se vuelve a confirmar lo que todos saben ya: Que Minami es la revista de manganime más vendida de España con diferencia. Y como ahora mismo tengo los datos delante, quiero aclarar bien esto, pues las mentiras vertidas en otras publicaciones han llevado a unas pocas personas a dudar. Bien, desde cierta ¿revista? el ¿señor? Herrera tuvo los huevazos de decir que Hentype era la publicación que más se vendía en España del tema, superando incluso a las revistas de manga. No contento con esa patuchada, se permitió burradas tales como insinuar que Minami no era la revista de manga más vendida y que Hentype era la revista de habla hispana más leída del mundo. Bien, esto es MENTIRA. La gente ya lo sabía, pues es obvio que cualquiera con dos dedos de frente se da cuenta de la animalada, pero para los que por cualquier motivo dudaran, no sólo Hentype no es la que más vende, sino que para ello le faltarían no uno o dos ejemplares, sino varios miles. La revista de manga (y se incluyen las de temática hentai) que más vende en España, con diferencia, y mucha, es Minami. No decimos nada de si es la más leída o no, pues nosotros no somos tenemos cerebro y ya dije y expliqué en una ocasión que eso es imposible saberlo a menos que hagas una encuesta a toda la población de habla hispana del mundo (y son unos cuantos millones...).

Por lo demás, me informan de que, foros de opinión aparte, periódicamente otras publicaciones nos difaman y mienten, pero como ya dije hace bastante, hablar de ellos es hacerles un favor y dedicarles espacio un desperdicio, así que los directores tipo Sergiete y similares pueden mentir y patalear todo lo que quieran (casualmente siempre desde sus publicaciones, nunca en un acto público donde se les pudiera responder), que no nos vamos a dignar a prestarles atención ni a molestar en desmentir sus más que obvias difamaciones y estupideces de frustrado furioso porque ve cómo cada vez sus truños gustan menos mientras que los que de verdad sabemos hacer bien las cosas vendemos cada día más sin necesidad de regalar mil chorraditas ni recortar gastos a base de emplear materiales de ínfima calidad.

Siguiendo por el panorama, es posible que pronto haya cambios en las revistas de Ares, sobre todo en Shirase, pues como digo el mercado está cambiando y hay que saber adaptarse (por ejemplo todos estaréis enterados de las movidas entre MangaLine y OtakuLand, y si no leed las noticias de este mismo número, aunque la opinión general es que la cosa pinta mal para MangaLine pues Otakuland afirma tener los derechos de todos sus títulos a excepción de Clover; y hay más, como nuevas editoriales, proyectos de nuevas revistas (esta vez de Otakuland, quienes están intentado resucitar el proyecto de la Newtype española (sólo por nombre, pues ya sabéis que la Newtype española es Minami)) y un sinfín de movidillas). Y, como siempre, todo hace prever que Minami saldrá ganando, por lo que vosotros también ganaréis.

Esto SÍ que es un buen disfraz, y lo demás son tonterías... La que se presente así a un concurso de cosplay fijo que lo gana (puede alegar que va de prota de serie hentai o algo así ^_^U). PD: Esto va de coña, a ver si ahora va a acudir una horda de padres furiosos a quemarme vivo por intento de perversión de sus niñas.

Imagen patrocinada por
aresinf.com

También se acerca una avalancha de salones. Nosotros, como siempre, intentaremos ir a todos, y por supuesto daremos la cara públicamente. A ver si esta vez aparece alguien más, que nos aburrimos de ser siempre los únicos que se atreven a hacerlo porque saben que es importante que exista contacto directo con los aficionados y además no tienen nada que esconder. En Granada estaré yo, a Jerez seguramente irá Rafa del Río, y haremos lo posible por estar en Altea, aunque este evento nos ha pillado por sorpresa y no sé cómo irá la cosa con tan poco tiempo para planificar un viaje.

Allí nos veremos, o bien aquí el mes que viene, como siempre. Y mientras, recordad: ¡GUERRA NO!

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

ESCAFLOWNE

Tras haber caído como prisioneros de las tropas de Zaibach, Van, Hitomi y Allen logran escapar gracias al poder cada vez mayor que desarrolla el Escaflowne. De esta manera, Van tiene otra oportunidad para comprobar como la conexión con su guymelef es cada vez más evidente.

DOLBY DIGITAL Stereo 2.0 · DVD VIDEO · 2 PAL · DVD 5 · 4/3 · SUBT. ESPAÑOL · IDIOMAS JAPONÉS ESPAÑOL

SUNRISE

BONUS
Ficha técnica y artística
El merchandising

VOL. 7 (de 9)
PVP REC. 21 €
YA A LA VENTA

© 1996 SUNRISE - TX. Todos los derechos reservados.

TRIGUN
トライガン

MERIL Y MILLY VUELVEN TRAS LOS PASOS DE VASH, PERO AHORA EL PISTOLERO LEGENDARIO HA DECIDIDO DEJAR SU CAMINO ERRANTE PARA DETENER A KNIVES: UN SER QUE AMENAZA LA EXISTENCIA DE TODA FORMA DE VIDA. DE ESTA MANERA, VASH REGRESA AL LUGAR QUE LE VIO NACER, UNA GIGANTESCA NAVE ESPACIAL EN ÓRBITA DESDE HACE MÁS DE CIEN AÑOS...

DOLBY DIGITAL Stereo 2.0 · DVD 5 · 4/3 · SUBT. ESPAÑOL · IDIOMAS JAPONÉS ESPAÑOL

JVC · DVD VIDEO · 2 PAL

VOL. 7 (de 9)
PVP REC. 21 €
YA A LA VENTA

BONUS
Ficha técnica y artística
Bernadelli Society files
La música

© 1998 YASHUHIRO NIGHTOW / SHONEN GAHOSHA - TOKUMA SHOTEN - JVC. Todos los derechos reservados.

EXCEL SAGA

HOLA DE NUEVO, SOY EXCEL Y ESTOY DISFRUTANDO DE UN ROMÁNTICO CRUCERO POR TODO EL MUNDO. SIEMPRE HABÍA SIDO MI SUEÑO... ¿PERO QUÉ ESTOY DICIENDO? YO ME DEBO A LA CALISA, ¡A LA CONQUISTA DEL MUNDO! PERO ANTES DEBO CONQUISTAR LA CIUDAD, CONQUISTANDO LA CIUDAD ES EL PRIMER PASO EN LA CONQUISTA DEL MUNDO. ¿Y ENTONCES QUÉ HAGO EN ESTE CRUCERO? AH, CLARO, ES UNA MISIÓN SECRETA DE SU EXCELENCIA IL PALAZZO, TAN SECRETA QUE NO TENGO NI IDEA DE QUÉ SE TRATA...

DOLBY DIGITAL Stereo 2.0 · DVD 5 · 4/3 · SUBT. ESPAÑOL · IDIOMAS JAPONÉS ESPAÑOL

Victor · DVD VIDEO · 2 PAL

VOL. 7 (de 9)
PVP REC. 21 €
YA A LA VENTA

BONUS
Ficha técnica y artística
Across Files
El merchandising

© 1999 KOSHI RIKDO / SHONEN GAHOSHA - VICTOR ENTERTAINMENT. Todos los derechos reservados.

Calle Diputación nº37, Local 7B, 08015 - Barcelona. www.selecta-vision.com
2002 SELECTA VISION s.l. / DYNAMIC IBERIA. Una compañía asociada a Dynamic Planning Inc. (Japón), y miembro de Dynamic Group of Companies (Europa).

Selecta Visión · DYNAMIC IBERIA

Minami

AÑO 5
NÚMERO 35

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro.

Coordinación: Lázaro Muñoz.
Colaboran: Alessandra Moura, Ana C., Manuel Ortega, Matsuyama, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Irma Page, Miguel A. Sánchez, Lady Andromeda, Miguel Romero, Jesús Muñoz, Paco Benítez, Isabel Lozano, Jaime Munuera, Sharleen, Marta Munuera, Joan Fuentes, Paco Hernández, Marc Perelló, Eva Evrad, Rafa del Río, Antonio Salgado, Marc Ortiz, Neo-Gaka, Manuel Fco. ^Gea^, Remy, Aleix Ibars, Genís, Clara, Álvaro Camino, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Alfons Moliné, Leticia CA, Lirin y Mazochungo.
Dibujantes: Ismael Álvarez, Ken Niimura, Rafael Vázquez, Cristina Ortega, J. Ignacio Palacios, Jerôme Alquié y Rafa del Río.
Corrección de textos/estilo: Lázaro Muñoz
Diseño y maquetación: Manuel Robles e Irene G. Liceras.
Filmación: Gabriel Sánchez-Trincado.
Contenido del CD: Joan Fuentes, José García y Lázaro Muñoz.

Redacción y administración: ARES Informática S.L.,
Pasaje Mercuri s/n, nave 12. 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona).
Tel: 902 19 72 64. Fax: 902 19 72 63.
Administración: Rosana Jiménez.
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina:
York Agency, C/ Alsina 739, CP 1087 - Buenos Aires.
Distribución en México:
Alejandro Flores, República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones, C/ Tangar 76. 08018 Barcelona T:933001022.

Depósito Legal: B-6870/99.

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.
Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas. Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

Minami - ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

ÍNDICE

Portada: Campeones
03 Editorial
05 Sumario
06 Noticias
12 Saint Seiya Update
14 Laboratorio Científico (Saint Seiya)
16 Saint Seiya Complete Song Collection
17 Anime Expo 2002
18 Naruto
22 Vagabond & Slam Dunk
26 FLCL
28 Campeones
34 World of Narue
35 Slayers Return
36 Azuki

38 Generator Gawl
40 Lupin III
42 Vampire Master
45 Hospital Central
46 Shinchan
50 La opinión de Lázaro
52 ¡Esto es Greenwood!
53 Desde la torreta de Mazinger Z
54 Forum opinión
56 Operación Friki
58 Caso Conan / Pasatiempos
60 Correo
63 Carátulas VHS
65 Suscripción
66 Instrucciones del CD

AGRADECIMIENTOS...

Azake Ediciones · e Glénat · Ivrea · Jonu Media · MangaLine · Norma Editorial · Planeta DeAgostini Comics · Selecta Visión · ADV Films · Arait Multimedia, S.A. · Bandai Entertainment · Central Park Media · Fox Kids · manga films · Pioneer

NOTICIAS

MAZOCHUNGO LÁZARO

ANIME

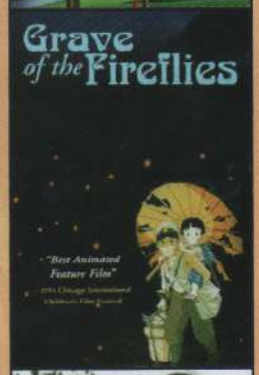
ANIME EN TV

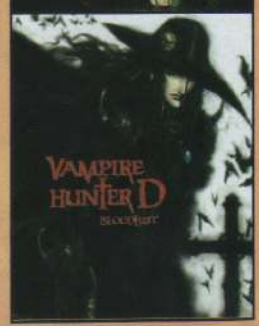
En el campo del anime lo primero que tenemos que contaros es la esperada llegada de la serie **Crayon Shin-chan** a la televisión andaluza. Se emite, entre semana, a través de su segunda cadena, pasadas las 9 de la noche. Por lo pronto, Luk Internacional ha confirmado que también se emitirá en breve por el canal autonómico canario. Por cierto, que nos comentan los compañeros de Mangaes.com que el 19 de abril se estrena en Japón la película número 11 de este famosa serie, titulada **Crayon Shin-chan. Arashi wo yobu, eikou no yakiniku road** (Llamando a la tempestad, el sabroso camino hacia la gloria) y en la cual la familia *Nohara* al completo es perseguida por culpa de un malentendido.

Y siguiendo con Canal Sur, también ha comenzado a emitir **Magical Doremi**, aunque a la hora de redactar estas líneas parece que ha sido retirada de la parrilla temporalmente. Del mismo modo, Castilla la Mancha TV ha estrenado ya esta serie que poco a poco irá llegando al resto de canales autonómicos. En concreto, la televisión autonómica catalana nos ha confirmado, además de la adquisición de **Doremi**, el estreno, desde finales de enero, de los episodios 261 a 364 de **Crayon Shin-chan**, episodios que ya se estrenaron en Telemadrid y Televisión de Castilla-La Mancha a mediados de diciembre. Del mismo modo, nos comentan que se está ultimando el doblaje autonómico de la serie **Orphen** para ser emitida desde finales de febrero, en sustitución de **Yu Yu Hakusho**, si bien **Orphen** también la podéis encontrar en el canal Buzz de Vía Digital en el idioma nacional. Y, aunque no se trata de animación japonesa, también nos mencionan el estreno de **"Hoppity Hooper y Roger Ramjet"**, una serie al más puro estilo de **"Rocky y Bullwinkle"**, que se estrenará a mediados de febrero.

Y ya que mencionamos el canal de pago Buzz, os diremos que el Canal Megatrix tiene previsto emitir a lo largo de febrero y marzo las películas de **Captain Tsubasa** (eso sí, con doblaje diferente al de la edición de Jonu). Será los domingos a la hora de comer. Del mismo modo, el canal Locomotion recupera **Eatman** y **Candidate for goddess**, al tiempo que AXN estrena **Escaflowne** y la película de **Rurouni Kenshin**. Igualmente, siguen en emisión las series **Supercerdita** y **Hamtaro** en Fox Kids. Y, como sabéis, esta última cuenta con temas musicales interpretados por la gente de Operación Friki. Por último, Calle 13 sigue emitiendo **Serial Experiments Lain**.

ANIME A LA VENTA





En febrero, Jonu Media lanza los OVAs de **Fushigi Yuugi**, así como **Angel Sanctuary** (en un único DVD) y **Clamp Campus Detectives** (otros 6 episodios en un único DVD).
Además, se dice que van a publicar **Kimagure Orange Road**, aunque con nuevo doblaje pues el antiguo a veces estaba excesivamente "adaptado" amén de que Jonu Media incluiría los muchos trozos censurados que la serie tuvo. Si esto es cierto, desde aquí queremos apoyar la iniciativa propuesta por nuestro colaborador *Mike Sánchez*, y que consiste en que ese nuevo doblaje se realice con los mismos actores de voz que el doblaje clásico, pues por ciertas cosillas que llevamos tiempo moviendo ya están todos más que identificados y localizados.
Pero lo más llamativo llega entre abril y mayo, con la edición de **El viaje de Chihiro** en dos DVDs y **La tumba de las luciérnagas (Hotaru no haka)**, ambas producidas por el estudio Ghibli y distribuidas en nuestro país por Jonu Media. Pero no es el único trabajo de Ghibli que sale a la venta este mes, puesto que **Nicky la aprendiz de bruja** sale también en DVD, según ha anunciado Buena Vista. Y no será sino el primer lanzamiento de varios títulos de Ghibli, entre ellos, **La fortaleza celeste (Tenku no Shiro Laputa)**. Aun así, de **Mononoke Hime** sigue sin confirmarse nada...

Mientras que, de la mano de ¡Manga Films! nos llega **Vampire Hunter D** en DVD. Intuimos que se trata de la versión reciente de este título, dado que la versión antigua hace tiempo que fue descatalogada por esta distribuidora. Sin embargo, no queremos adelantarnos...

Para marzo salen **Blood, the last vampire** y **Orphen**, ambas de la mano de Selecta Visión.
Por último, otro título muy esperado, **Evangelion Dead & Rebirth**, será editado por Selecta en mayo, mientras que **The end of Evanglion** lo será a finales de 2003.

Y también os comentamos los dos lanzamientos siguientes que nos han confirmado en Luk Internacional: el día 19 de marzo sale a la venta en VHS y DVD **Doraemon y los piratas de los mares del sur**. Y, para finales de verano, se estrenará en cines la siguiente película basada en estos personajes. Pero ello será después de que lo haya hecho la primera de las varias películas de **Crayon Shin-chan** que tienen previsto estrenar en nuestros cines. Será a comienzos del verano.

BREVES

POKÉMON 4EVER

Parece que en los EE.UU. está a punto de estrenarse un nuevo largometraje de **Pokémon**. Su título es **Pokémon 4ever** y suponemos que acabará llegando a Europa.

CD DE ANIME EN ESPAÑA

Terminando con lo relativo a dentro de nuestras fronteras, apuntamos como curiosidad la salida del disco **Sábado por la tarde, volumen 3**, en el que podéis encontrar varias canciones de animes antiguos (aunque os advertimos que en varios casos no las encontraréis cantadas por quienes lo hacían en la versión televisiva; y, mirad qué cosas, trae la versión mexicana de la canción de **Pokémon**, no la española).

LO NUEVO DE TAKESHI KITANO

Desde finales de enero se proyecta en varios de nuestros cines la película **Dolls**, dirigida por *Takeshi Kitano*, conocido por títulos como **El verano de Kikujiro** o **Brother**.

MUERE KINJI FUKASAKU

Pero, al mismo tiempo, tenemos que lamentar la muerte del director de *Kinji Fukasaku*, director de la película de imagen real **Battle Royale**. Ha fallecido de cáncer a los 72 años. Todo apunta a que la segunda entrega de **Battle Royale** estará dirigida por el hijo del fallecido *Fukasaku*.

NUEVOS ANIMES EN JAPÓN

Y ahora, saliéndonos de nuestras fronteras, os comentamos que en Japón se halla en producción un nuevo filme basado en el manga de *Shirow*, **Appleseed**, así como de la serie **Yamato** de *Leiji Matsumoto*, que por estos lares llegó, a finales de los 80, con el título americano de **Starblazers**.
Y sin dejar de lado a *Matsumoto*, hay que decir que está prevista una nueva serie de OVAs sobre el **Capitán Harlock** y compañía, del mismo modo que la segunda serie de anime de **Berserk**.

PREMIOS ANNIE

El día pasado 1 de febrero se otorgaron los premios Annie de animación, que son como los Oscar de la animación en EEUU. Sen to Chihiro tenía 4 nominaciones, y los cuatro premios han sido suyos, a saber: Mejor película, Mejor director, Mejor guión y Mejor banda sonora. Si queréis más información o ver contra quién competía, visitad la página http://www.annieawards.org/anniesrecip.html. ¿Será este el preludio de una noche mágica para Miyazaki en los Oscar?

ANIME

ANIMATRIX

Y también parece que está cada vez más cerca la colección de cortos de animación **Animatrix**, basados en los personajes de **The Matrix**. Parece ser que saldrá a la venta en vídeo y DVD paralelamente con el estreno de la segunda entrega de la película. La mayor parte de esos cortos están producidos por estudios japoneses y personajes de renombre dentro de la industria japonesa de la animación. Encontramos aportaciones de *Mamoru Oshii*, *Shinichiro Watanabe* o *Yoshiaki Kawajiri*.

NUEVO ANIME DE GHIBLI PARA EL 2004

Y también hacia febrero de 2003 estaba propuesto iniciar la producción de "**Hauru no ugoku shiro**" (**Howl's moving castle**), el nuevo trabajo del estudio Ghibli. Vendrá dirigida por *Hayao Miyazaki*, en contra de los rumores iniciales, que apuntaban a que sería *Mamoru Hosoda* quien lo haría. El filme se basa en una novela de *Dyana Wynne Jones* sobre una joven que se convierte en anciana a causa de un hechizo. La película, a través de diversos elementos fantásticos tan típicos en películas de *Miyazaki*, nos habla también de cómo la joven debe aprender a desenvolverse por sí sola y a madurar como persona, otro tema que no nos es nuevo en *Miyazaki*. Las intenciones son que se estrene en Japón a mediados o finales de 2004.

VAMPIRE PRINCESS MIYU PARA PS2

Por cierto, que en marzo va a salir el juego de Playstation 2 del manga **Vampire Princess Miyu**, de *Narumi Kakinouchi*. Ya sabéis, frikis de la serie, atentos porque lo más probable es que si queréis tenerlo tengáis que recurrir a la importación.

PELÍCULA DE IMAGEN REAL DE GUNNM

Parece que después de mucho intentarlo, finalmente se va a rodar la película de imagen real de Gunnm. Fue el propio James Cameron el que dijo que su siguiente proyecto sería hacer esta película. Poco más se sabe al respecto, sólo que de hacerse vería la luz a partir del año 2004.

BREVES

CANAL 35

Y otro apunte: **Arait Multimedia** ha lanzado recientemente un canal en abierto al satélite Hispasat llamado Canal 35, que puede sintonizarse con el decodificador de Vía Digital. Viene a ser un clon del Canal 53 madrileño (su programación es igual de insufrible...), a excepción de que, por el momento, no emiten nada de anime. Suponemos que *todo se andará*...

WOLF´S RAIN

Y también se halla en producción una serie que dará que hablar en el futuro. Se llama **Wolf's rain** y guarda una inconfundible similitud con **Cowboy Bebop**. El equipo de producción es el mismo que se encargó de **Bebop** y hasta la banda sonora correrá a cargo de *Yoko Kanno*, *Seatbelts*, *Maya Sakamoto* y *Steve Conte*, entre otros.

CANCELADO EL TEZUKA OSAMU WORLD

Y para terminar, una nota que lamentamos: El proyecto de crear un parque de atracciones dedicado a **Osamu Tezuka** (Tezuka Osamu World) se ha visto cancelado. Entre otros motivos, parece que ha sido imposible encontrar el terreno adecuado en el que ubicar las grandes dimensiones del parque que se tenía en proyecto... Y siguiendo con *Tezuka*, parece que el manga de **Metrópolis** será editado en los Estados Unidos a raíz del estreno de la versión cinematográfica del mismo.

OTOMO Y TANIGUCHI EN ANGOULÊME

Empezamos con los salones, con un lamento, y es que al para cuando leáis esto pasado **Salón del cómic de Angoulême** han acudido, entre otros, *Katsuhiro Otomo* y *Jiro Taniguchi*. Al primero le conocemos todos por ser el creador de **Akira** y **Domu** y el guionista de **Metropolis**. A *Taniguchi* se le conoce por el **Almanaque de mi padre** y **Sobrevivir en la nueva era glaciar** (publicadas por Planeta DeAgostini. Aunque parece que *Otomo* no asistirá como invitado al uso. Es decir que no firmará, no concederá entrevistas ni ningún acto oficial como sería de esperar.

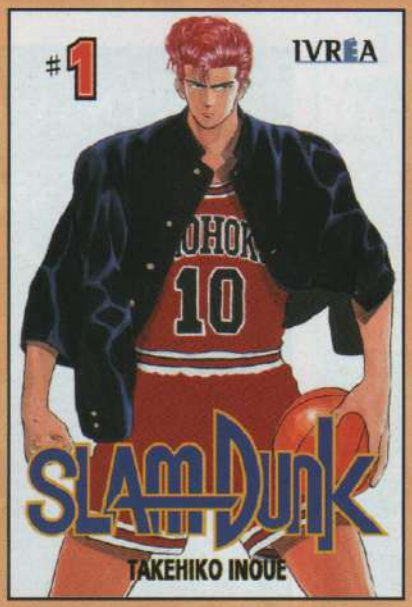
NOTICIAS

MANGA

IVREA

Empezamos la hornada de noticias de este mes hablando sobre manga *en papel*. Y, en primer lugar, nos referiremos a la editorial **Ivrea**. Tal y como anunciamos, ya están en la calle novedades como **Paradise Kiss**, **Alien 9** y **Slayers, leyenda demoníaca**. Asimismo, de la mano de esta editorial, por estas fechas tienen que haber aparecido ya dos títulos de atractivo y calidad indiscutibles: **Slam Dunk**, de *Takehiko Inoue*; y **Vagabond**, del mismo autor. Además deben estar al caer el segundo número de **Slayers, leyenda demoníaca** y el tercero de **Angelic Layer**.

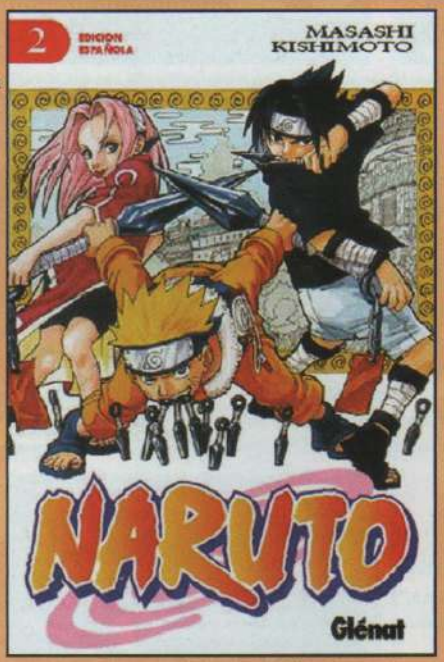
Y si el mes pasado os anunciábamos en exclusiva la publicación de **Boys Be** por parte de esta editorial (probablemente para el Salón del Cómic de Barcelona, fechas en las que seguramente también hará su aparición **Slayers Premium**), este mes tenemos dos nuevas primicias, y es que Ivrea también se ha hecho con los derechos de dos series que, aunque sin fecha de aparición definida y a priori desconocidas, seguro que tienen buena acogida pues Ivrea ya ha demostrado tener buen ojo al elegir series. Se trata de **Akumo Na** y de **Katteni Kaizo**, estando esta última ahora mismo en el candelero en Japón pues se va a estrenar su serie de anime.



GLÉNAT

Con respecto a la editorial **Glénat**, nos hacemos eco de la nota de prensa en la cual comentaban ciertos problemillas técnicos con respecto al cuarto número de **Kare Kano**, que, por lo visto, se retrasará algún tiempo. Es posible que cuando leáis esto ya esté a puntito.

En cualquier caso, parece confirmado que en breve traerán a nuestro país títulos como el extravagante **Mi novia, el arma definitiva** (**Saishuuheiki Kanojo**, también conocido como **Saikano**), **Subaru** (de *Soda Masahito*) y también la cada vez más exitosa **Di Gi Charat**.



PLANETA DeAGOSTINI

Planeta deAgostini no presenta ninguna novedad destacada, y por tanto lo único que comentamos (aunque ilustremos con las portadas de sus mangas habituales) es un supuesto error que han cometido.

Al parecer la edición en español de **Shin-chan** sólo se publica en aquellas Comunidades Autónomas en las que se puede disfrutar la serie. Hasta ahí bien, es lógico que si hace un tiempo la serie se estrelló sólo se arriesguen donde se esté emitiendo para así tener el apoyo que supone el anime en antena. El problema es que no parecen demasiado bien enterados de las diversas programaciones y canales, pues en Castilla-La Mancha el manga no se distribuye pese a que el canal autonómico es uno de los pioneros en cuanto a capítulos.

Si esto ha sido realmente así, tirón de orejas a Planeta, y a ver si están más atentos, que en España hay muchas Comunidades Autónomas, no sólo tres o cuatro.

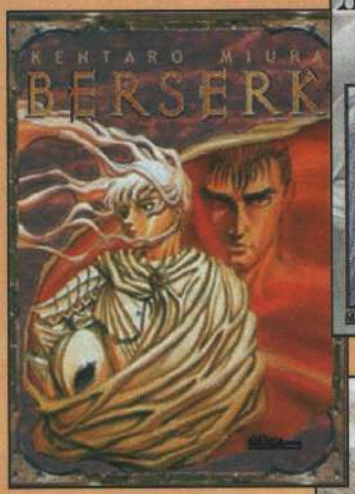
MANGA

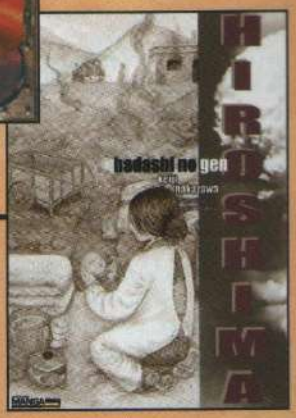
NORMA

Respecto a **Norma**, sólo anuncian el número 14 de **Evangelion**, el 3 de **Chobits** y el 7 de **Cómo dibujar manga** (especial "cómo dibujar chicas guapas"). Por cierto, curiosidad de última hora: Parece ser que **Chobits** es en realidad continuación de **Angelic Layer**. No, no es coña, al parecer en los dos últimos tomos de **Chobits** recientemente aparecidos en Japón se descubren algunas cosas que enlazan con el final del manga de **Angelic Layer**.
Ya sabemos que en ninguna de las dos series de anime se hizo esta conexión, pero es que todo indica que es algo que las *Clamp* quisieron exclusivamente para el manga. Seguiremos informando.

MANGALINE Y OTAKULAND

Toca hablar de **Mangaline**, y aquí la cosa tiene miga. Nosotros nos mantenemos totalmente al margen pues somos obviamente neutrales, pero es necesario informaros un poco de lo que está pasando para que al menos sepáis por dónde van los tiros, pues sois muchos los que nos preguntáis.
Veréis, Mangaline (editorial) y **Otakuland** (distribuidora) se "pelearon", y Mangaline se fue a una nueva distribuidora, Dokodemo Distribuciones, y Otakuland decidió convertirse en editorial.
Mangaline afirma que seguirán editando todos sus títulos como hasta ahora, a excepción de **Hiroshima** y **Touch**; Otakuland afirma que tienen los derechos de las series de Mangaline, a excepción de **Clover** y **Touch**.
A partir de ahí, mil rumores, pero lo único seguro (tanto por sus comunicados como por información privilegiada que nosotros tenemos) es: a) que Mangaline publicará el tomo 4 de Clover y Otakuland el 2 de Hiroshima; b) que gran parte del equipo de Mangaline ahora está con Otakuland; c) que ambas editoriales están actualmente imprimiendo mangas en distintas imprentas; d) que ninguna parece acordarse de **Touch**, pese a que ambas tienen la traducción del tomo uno corregida y supervisada por expertos; e) que en el Salón del Cómic de Granada Otakuland se presentará oficialmente al público, anunciando entre otras las ediciones de **Bt´x** de *Masami Kurumada* (sí, el de **Saint Seiya**) y la conocida **What´s Michael**.
Como digo, eso es lo único que se sabe seguro. ¿Quién dice la verdad? ¿Quién miente? El tiempo lo dirá, ya que nosotros no nos meteremos, pues como decimos somos estrictamente neutrales.





NUEVA REVISTA YAOI

Tampoco vamos a dejar pasar el lanzamiento de la revista **Yaoitype** (que aunque sea de la... mmm... ¿competencia?, bueno, supongo que siendo generosos puede ser considerada así, cabe ser mencionada), que, tras el fracaso de Yaoizone, se presenta como una completa revista dedicada al género yaoi y que viene acompañada por un CD ROM. Su publicación será trimestral. Esperemos que tenga mejor suerte que el resto de publicaciones yaoi.

VARIOS

21º SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE BARCELONA

EN LA ESTACIÓN DE FRANCIA DEL 8 AL 11 DE MAYO

VOTACIONES PREMIOS SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE BARCELONA

Mejor obra extranjera publicada en España en el 2002: _____

Autor revelación del 2002: _____

Mejor guión del 2002: _____

Mejor obra del 2002: _____

Mejor revista de o sobre cómics del 2002: _____

Mejor fanzine del 2002: _____

AYÚDANOS A ESCOGER A LOS MEJORES DEL AÑO
Envía tus votaciones antes del 31 de Marzo del 2003
Palau, 4 Ent. 1ª 08002 Barcelona • Fax: 93 301 52 26 • e-mail: ficomic@retemail.es

Nombre: _____
Dirección: _____
Teléfono: _____

FICOMIC

NUEVA EDITORIAL DE MANGA

Y otra novedad jugosa: La alicantina Ediciones de Ponent se lanza a editar manga, bajo el sello Ponent Mon. Publicará tanto manga puro y duro, pues tiene los derechos para España de las obras de *Jiro Taniguchi* (de quien publicará en breve **Barrio Lejano**, recientemente galardonada en Angouleme), como *nouvelle manga* (el famoso "estilo manga francés", para que nos entendamos), siendo el primero **La espina de Yukiko** (un libro de unas 144 páginas de *Frédéric Boilet*). Los precios rondarán entre 12 y 14 euros.
Hemos podido deciros esto sólo porque nos han informado en exclusiva antes de darse a conocer públicamente, por eso la información es tan escasa, pero el mes que viene os informaremos con ya todo lujo de detalles.

OTROS

EVENTOS DEL 2003

Luego nos vamos al **ExpoManga 2003** de Madrid, que desgraciadamente debido a los problemas que tienen los organizadores todavía no tiene ni fecha ni sitio, y dado que está previsto para primeros de marzo, significa que tendréis que estar atentos a internet o a las tiendas de Madrid para enteraros de cuándo y dónde es. De verdad que lo sentimos. De todas formas, las últimas noticias son que la cosa se pospone hasta junio o así. Lo dicho, seguiremos informando. Para compensaros, os adelantamos que el autor que se está intentando traer es de los gordos y su nombre empieza por M.

El siguiente por fechas sería el **Salón del Cómic de Granada,** que parece que este año intentará potenciar un poco más su parte manga de la mano de *Emilio Gallego* y *Chiisai,* que tratarán de incluir concursos de karaoke y cosplay, taller de manga (con japo incluido) y mesas redondas, amén de una sala de proyecciones sólo para el manga (a día de hoy parece que todo está confirmado a excepción del karaoke). Como invitado japonés está confirmado *Shindo Mitsuo* (animador de ***Candy Candy, Dragon Ball, Los caballeros del Zodiaco, Yugioh...***) y, aunque hay conversaciones con y otros autores, lo apretado de la agenda lleva a pensar que no será posible tenerlos aquí.
Se celebrará los días 6 al 9 de marzo este año por primera vez en el Palacio de Congresos y la entrada costará un euro (que es más que nada simbólico para demostrar que se apoya el evento pese a la movida del año pasado, aunque parece que la gente disfrazada no pagará).
Aún no hay demasiados datos pero entre los invitados hay nombres de la talla de *Santiago Segura, Juanma Bajo Ulloa, Alex y Juanjo de la Iglesia, Kevin Taylor, Calpurnio o Albert Monteys* (de quien habrá una exposición). Otra gran cita del evento que se hizo famoso el año pasado con su famosa "performance" de *Bin Laden Sexy* y que sigue pese a que dicho acto llevara a que las subvenciones desaparecieran como por arte de magia y ahora el evento haya tenido prácticamente que autofinanciarse.

Sin tiempo para descansar parece que se celebrarán unas **Jornadas en Altea** (Alicante), pero esto lo sabemos de manera extraoficial pues parece que sigue imperando la moda de "vamos a hacer jornadas pero que no se entere nadie" y nadie nos ha enviado ningún dato oficial. Según la información extraoficial, se celebrarían del 10 al 15 de marzo, serían nada menos que las terceras (lo que decíamos de hacer eventos sin que nadie se entere), la entrada sería gratuita y habría proyecciones y exposiciones de anime, además de una ponencia sobre la lengua japonesa y su cultura y folklore. Si queréis más información, teóricamente está la página http://www.animealtea.es.vg/ , pero ahí a nosotros sólo nos sale una página en blanco.

Y luego viene el **Salón del Manga de Jerez,** a cuyos relaciones públicas, al igual que a los de las jornadas de Altea, hay que dar un buen toque pues si no nos hubiéramos preocupado ellos no parecían interesados en que nadie conociera la existencia del evento. Preguntando por ahí nos han dicho que será del 14 al 16 de marzo y que este año al parecer tienen más problemas que nunca, pero como digo esto es extraoficial pues la organización no nos han enviado ningún tipo de dato oficial (suponemos que lo hará, pero ya no llegará a tiempo). Sólo nos cabe imaginar que será más o menos como los otros años, con todas las actividades habituales (cosplay, karaoke, etc.).

Por último, recordar que el **Salón del Cómic de Barcelona** se celebrará del 8 al 11 de mayo en la Estación de Francia (donde siempre, vamos). Ya iremos informando de invitados y tal, pero de momento os ofrecemos el cupón de votación (ver página anterior) para los premios populares que cada año distribuyen (igualmente se puede votar por teléfono o por e-mail). Y recordad que, aunque no lo especifique, en el apartado de "revista de cómic" se incluyen las de manga.

Terminamos, como siempre, con los Top Ten de diciembre (y navidades) de las tiendas Continuará de Barcelona y Futurama de Valencia.

	TOP 10 MANGAS (CONTINUARÀ)		TOP 10 (FUTURAMA)		TOP 10 (AKIRA COMICS)	
1	**Love Hina nº11**		**Love Hina nº11**	1	**Love Hina nº12**	1
2	Fushigi Yuugi nº8		Rurouni Kenshin nº25	2	Shinchan nº 3 y 4	2
3	Karekano nº3		Inu Yasha nº3	3	Evangelion nº14	3
4	Random Walk nº2		Detective Conan nº11	4	Chobits nº 3	4
5	Chobits nº 2		Karekano nº3	5	Saint Seiya nº16	5
6	Gunnm nº2		X nº 13	6	Detective Conan nº 12	6
7	Bronze nº3		Ranma 1/2 nº15	7	DNA2 nº2	7
8	Angelic Layer nº2		Angelic Layer nº1	8	Gunnm nº3	8
9	Detective Conan nº11		Saint Seiya nº15	9	Ranma 1/2 nº16	9
10	Kaito Jeanne nº8		Fushigi Yuugi nº8	10	Slayers nº1	10

JESTER

YA en DVD VIDEO

En tu tienda habitual

ARAIT MULTIMEDIA, S.A. C/ ESTUDIO, 25 28023 ARAVACA (MADRID) TELF.: 913573200 FAX: 913573814

SAINT SEIYA UPDATE

PUESTA AL DÍA

Todos sabéis que hace poco Minami publicó un especial dedicado a Los Caballeros del Zodiaco en el que se daban absolutamente todos los datos sobre la serie, incluyendo las últimas novedades de Japón. Sin embargo, las fechas obligaron a editarlo cuando la Saga de Hades apenas había empezado a emitirse y además la publicación del Episodio G era casi un rumor, razón por la cual aquí estamos para actualizar dicho especial y que así tengáis toda la info que podáis necesitar, pues además con motivo de este renacer de la serie ha aparecido nuevo material como un calendario para el 2003 (y cuyas imágenes ya pudisteis disfrutar en el pasado especial), nuevas figuras o el CD que os comentamos unas pocas páginas más adelante.

Antes que nada, aclarar lo del Episodio G, el nuevo manga. Apenas dos días después de haber enviado el número a la imprenta nos llegó la información de que en realidad no se basaría en la Gigantomaquia del Hypermith, sino que su título se debía a que contaría la vida de los Caballeros de Oro antes de la rebelión del Santuario. Así, podremos ver las relaciones entre los distintos hermanos (como *Aiolos* y *Aiolia* o *Saga* y *Kanon*), el buen hacer de los supervivientes de la anterior Guerra Santa (*Shion* y el Viejo Maestro), cómo es posible que gente como *Máscara de Muerte* llegara a ser un Caballero de Oro, etc.

Eso sí, lo que está ya más que aclarado es que tal y como se dijo en el especial *Masami Kurumada* sólo hará el guión, recayendo el dibujo en *Megumu Okada* (que cuenta en su haber con series como **Shadow Skill** o **Nirai Katai**), y nosotros todavía no hemos encontrado a nadie a quien haya gustado el estilo shojo que ha dado a los personajes. DA ASCO. La serie se publicará, como también se anunció en el especial, en la revista Champion Red. Eso sí, parece que *Kurumada* realmente no ha renunciado a la Saga de Zeus, así que... ¡a rezar todos!

Y ahora sí, vamos con los siguientes capítulos. Pero tranquilos, que no por nada Minami es la revista número uno, y evidentemente les dedicaremos el justo espacio, pues nosotros sí que tenemos suficiente infor- mación y temas como para llenar una revista de manera amena e interesante sin tener que recu- rrir por tanto a la cutrez de algunos que se ponen a rellenar páginas y páginas simplemente contando al detalle los capítulos de una serie.

Ah, y adelantar que según parece en Japón se ha dicho que la segunda serie de OVAs no será necesariamente de 13 episodios, sino que la cosa depende del éxito de esta primera parte, de manera que bien se puede hacer una serie entera, bien otros pocos OVAs, o bien terminarlo todo en un único capítulo más. Y desgraciadamente nadie se pone de acuerdo: Unos dicen que la cosa es un fracaso, otros que es un exitazo... Vamos, que tendremos que esperar a que termine la primera parte para saber realmente qué es lo que va a pasar con el resto de la Saga de Hades.

Pero bueno, al grano. Y por cierto, al final sí que había ending para la nueva saga, pero tan malo como el opening. En fin... En el especial lo dejamos al final del episodio dos, así que vamos con el tres. Que empieza con una novedad, pues aunque en el manga la presentación de *Radamantis* es para acabar con *Máscara de Muerte* y *Afrodita*, aquí pasamos directamente a su charla con *Pandora*, mientras *Mu* sigue corriendo mirando el reloj. Tenemos entonces otra novedad, pues vemos a *Shun* soñando con su infancia con su hermano, aunque algo perturba su sueño, y tras una divagación en la que se pregunta por el paradero de su hermano y de *Seiya*, siente que algo pasa en el Santuario. Volvemos con *Mu*, que llega a la casa de Tauro encontrando tanto al asesinado *Aldebarán* como al asesino *Niobe*. Y nuevamente vamos con *Radamantis* y su cabreo y conversación con *Frog Zeros* tras la charla con *Pandora*, menos mal que puede calmarse con *Máscara de Muerte* y *Afrodita*, que evidentemente no se resignan a desaparecer, siendo esta vez la cosa mucho más espectacular que en el manga, visita al mundo de los muertos incluida. De vuelta al Santuario, *Mu* se defiende del ataque de *Niobe* y se marcha pues *Aldebarán* ya acabó con él en su contraataque (en el anime se ve que fue pillado a traición pues estaba pensando en un pequeño ligue que tenía). Como última novedad, vemos a *Shun* luchar contra otros tres Caballeros de Plata renegados, en concreto *Argeti*, *Sirius* y *Dio*. El capítulo termina con los tres Caballeros de Oro renegados en la casa de Géminis, donde contra todo pronóstico hay un guardián.

El cuarto episodio sigue fielmente el manga, con *Milo* preguntando a *Atenea* sobre el guardián del templo de Géminis, y la discusión del mencionado guardián con *Saga* tras decir este a sus compañeros que continúen. Y por fin aparece *Hyoga*, que sigue zorreando en Siberia con su mamaíta, y que como cabía esperar es sorprendido por tres espectros. Volvemos con *Saga* y su oponente, quienes entablan una larga conversación antes de que *Saga* ataque y se revele que no hay tal guardián, sino que la armadura de Géminis es controlada a distancia por *Kanon*, hermano de *Saga* y antiguo General de Poseidón. Volvemos con *Hyoga*, que descubre que los espectros son *Misty*, *Moses* y *Babel*, a quienes vence sin problemas. El resto es la prueba de *Milo* a *Kanon*, quien finalmente es aceptado como Caballero de Oro de Géminis. El capítulo termina con los renegados siguiendo su camino mientras *Saga* llora a moco tendido.

Y aquí termina también el tomo 19. No está mal, cuatro episodios con un solo tomo, buen promedio. Teniendo en cuenta que el ataque a Hades empieza en el tomo 22 (o quizá en el 23 y el 22 se considere los preparativos según distintas apreciaciones), y que el tomo 20 ocupa los tres siguientes episodios, parece que esa será la norma: tres capítulos por tomo, habiendo dedicado cuatro al primero por esto de ser el que más "miga" tenía.

En el quinto episodio los renegados llegan al templo de Cáncer, pero un cosmos se percibe en él, y de pronto se ven en el infierno. Mientras tanto *Shiryu* llega por fin al Santuario, pero sufre un ataque, curiosamente de un cosmos familiar. Breve interludio en el que los renegados descubren que en realidad son víctimas de una ilusión y se empieza a ver que quizá sus intenciones no son las que ellos anuncian. Volvemos con *Shiryu*, que descubre que su adversario es... ¡¡Ikki!! Sí, *Ikki* respeta la decisión de *Atenea* de no interferir, aunque tras una dura conversación *Ikki* decide dejar a *Shiryu* hacer lo que le plazca, y le deja caer que no es el único que ha venido, con lo que *Shiryu* sospecha la presencia de *Seiya*. Y por fin volvemos con *Shion* y el Viejo Maestro, que hablan de la gravedad de la guerra. Entonces *Shiryu* encuentra a *Seiya*, que está en el coliseo, donde luchó por conseguir su armadura. Esto es un cambio, pues en el manga *Mu* en realidad lo envió al Monte de las Estrellas, lugar de reflexión del Patriarca, y además aparece mucho después, cuando ya se han enfrentado los Caballeros de Oro usando la Exclamación de Atenea. Hablan un poco sobre *Ikki* y sus intenciones y volvemos

con los renegados, quienes descubren que es *Shaka* el que mantiene las ilusiones. *Saga* ataca pero *Shaka* resiste, siendo tan terrible su contraataque que el cosmos de los tres renegados desaparece. Y entonces volvemos con *Shion* y el Viejo Maestro, quienes se prestan a combatir.

Y como nos estamos quedando sin espacio, toca abreviar un poco: El sexto episodio nos ofrece el combate entre el viejo maestro y *Shion*, en el que tras el primer envite entre ambos parece que *Shion* tiene ventaja dada su juventud. Entonces *Shiryu* y *Seiya* sienten esas energías, y *Shiryu* va en ayuda de su maestro enviando a *Seiya* a ayudar a *Atenea*. El resto es como en el manga, *Shiryu* llega, se come la bronca de su maestro pero al final se queda para ayudarle, desarrollándose el combate como en el manga, siendo el punto fuerte el momento en el que el Viejo Maestro revela el secreto de la técnica sagrada de *Atenea*, reapareciendo en todo el esplendor de su juventud. Los principales cambios respecto al manga... bueno, que *Shaina* intenta detener a *Shun* e *Hyoga* tal y como *Mu* e *Ikki* lo intentaran con *Seiya* y *Shiryu*. El capítulo termina con el ataque final de *Shion* y el Viejo Maestro y diciendo *Mu* que el cosmos de ambos ha desaparecido.

En el séptimo episodio, y de nuevo conforme al manga, le toca el turno a *Mu*, que debe lidiar con un grupo de espectros para terminar enfrentado a *Papillón*. La novedad es *Seiya*, que desgraciadamente está alampado a él. A ver cómo apañan ahora el que *Seiya* tenga que estar siempre en medio, con lo bonito que era el manga, en el que ese maldito enchufado inaguantable no volvía a aparecer hasta el tomo 24... En fin, con este capítulo terminamos también el tomo 20 del manga.

Y en el octavo es *Aiolos* quien tras matar a unos cuantos espectros se enfrenta a *Raimi*. El capítulo termina con *Shaka* encarándose a los tres renegados que por fin se revelan pues estaban usando armaduras de espectros.

Poco más, pues desgraciadamente el espacio manda, pero no dudéis que volveremos en breve para seguir contándoos los avances y novedades de esta maravillosa serie. Os dejo con el resto de la actualización del especial.

Antes que nada, aclarar lo del Episodio G, el nuevo manga. Apenas dos días después de haber enviado el número a la imprenta nos llegó la información de que en realidad no se basaría en la Gigantomaquia del Hypermith, sino que su título se debía a que contaría la vida de los Caballeros de Oro antes de la rebelión del Santuario. Así, podremos ver las relaciones entre los distintos hermanos (como *Aiolos* y *Aiolia* o *Saga* y *Kanon*), el buen hacer de los supervivientes de la anterior Guerra Santa (*Shion* y el Viejo Maestro), cómo es posible que gente como *Máscara de Muerte* llegara a ser un Caballero de Oro, etc.

Eso sí, lo que está ya más que aclarado es que tal y como se dijo en el especial *Masami Kurumada* sólo hará el guión, recayendo el dibujo en *Megumu Okada* (que cuenta en su haber con series como **Shadow Skill** o **Nirai Katai**), y nosotros todavía no hemos encontrado a nadie a quien haya gustado el estilo shojo que ha dado a los personajes. DA ASCO. La serie se publicará, como también se anunció en el especial, en la revista Champion Red. Eso sí, parece que *Kurumada* realmente no ha renunciado a la Saga de Zeus, así que... ¡a rezar todos!

Y ahora sí, vamos con los siguientes capítulos. Pero tranquilos, que no por nada Minami es la revista número uno, y evidentemente les dedicaremos el justo espacio, pues nosotros sí que tenemos suficiente información y temas como para llenar una revista de manera amena e interesante sin tener que recurrir por tanto a la cutrez de algunos que se ponen a rellenar páginas y páginas simplemente contando al detalle los capítulos de una serie.

Ah, y adelantar que según parece en Japón se ha dicho que la segunda serie de OVAs no será necesariamente de 13 episodios, sino que la cosa depende del éxito de esta primera parte, de manera que bien se puede hacer una serie entera, bien otros pocos OVAs, o bien terminarlo todo en un único capítulo más. Y desgraciadamente nadie se pone de acuerdo: Unos dicen que la cosa es un fracaso, otros que es un exitazo... Vamos, que tendremos que esperar a que termine la primera parte para saber realmente qué es lo que va a pasar con el resto de la Saga de Hades.

Pero bueno, al grano. Y por cierto, al final sí que había ending para la nueva saga, pero tan malo como el opening. En fin... En el especial lo dejamos al final del episodio dos, así que vamos con el tres.

Que empieza con una novedad, pues aunque en el manga la presentación de *Radamantis* es para acabar con *Máscara de Muerte* y *Afrodita*, aquí pasamos directamente a su charla con *Pandora*, mientras *Mu* sigue corriendo mirando el reloj. Tenemos entonces otra novedad, pues vemos a *Shun* soñando con su infancia con su hermano, aunque algo perturba su sueño, y tras una divagación en la que se pregunta por el paradero de su hermano y de *Seiya*, siente que algo pasa en el Santuario. Volvemos con *Mu*, que llega a la casa de Tauro encontrando tanto al asesinado *Aldebarán* como al asesino *Niobe*. Y nuevamente vamos con *Radamantis* y su cabreo y conversación con *Frog Zeros* tras la charla con *Pandora*, menos mal que puede calmarse con *Máscara de Muerte* y *Afrodita*, que evidentemente no se resignan a desaparecer, siendo esta vez la cosa mucho más espectacular que en el manga, visita al mundo de los muertos incluida. De vuelta al Santuario, *Mu* se defiende del ataque de *Niobe* y se marcha pues *Aldebarán* ya acabó con él en su contraataque (en el anime se ve que fue pillado a traición pues estaba pensando en un pequeño ligue que tenía). Como última novedad, vemos a *Shun* luchar contra otros tres Caballeros de Plata renegados, en concreto *Argeti*, *Sirius* y *Dio*. El capítulo termina con los tres Caballeros de Oro renegados en la casa de Géminis, donde contra todo pronóstico hay un guardián.

El cuarto episodio sigue fielmente el manga, con *Milo* preguntando a *Atenea* sobre el guardián del templo de Géminis, y la discusión del mencionado guardián con *Saga* tras decir este a sus compañeros que continúen. Y por fin aparece *Hyoga*, que sigue zorreando en Siberia con su mamaíta, y que como cabía esperar es sorprendido por tres espectros. Volvemos con *Saga* y su oponente, quienes entablan una larga conversación antes de que *Saga* ataque y se revele que no hay tal guardián, sino que la armadura de Géminis es controlada a distancia por *Kanon*, hermano de *Saga* y antiguo General de Poseidón. Volvemos con *Hyoga*, que descubre que los espectros son *Misty*, *Moses* y *Babel*, a quienes vence sin problemas. El resto es la prueba de *Milo* a *Kanon*, quien finalmente es aceptado como Caballero de Oro de Géminis. El capítulo termina con los renegados siguiendo su camino mientras *Saga* llora a moco tendido.

Y aquí termina también el tomo 19. No está mal, cuatro episodios con un solo tomo, buen promedio. Teniendo en cuenta que el ataque a Hades empieza en el tomo 22 (o quizá en el 23 y el 22 se considere los preparativos según distintas apreciaciones), y que el tomo 20 ocupa los tres siguientes episodios, parece que esa será la norma: tres capítulos por tomo, habiendo dedicado cuatro al primero por esto de ser el que más "miga" tenía.

En el quinto episodio los renegados llegan al templo de Cáncer, pero un cosmos se percibe en él, y de pronto se ven en el infierno. Mientras tanto *Shiryu* llega por fin al Santuario, pero sufre un ataque, curiosamente de un cosmos familiar. Breve interludio en el que los renegados descubren que en realidad son víctimas de una ilusión y se empieza a ver que quizá sus intenciones no son las que ellos anuncian. Volvemos con *Shiryu*, que descubre que su adversario es... ¡¡Ikki!! Sí, *Ikki* respeta la decisión de *Atenea* de no interferir, aunque tras una dura conversación *Ikki* decide dejar a *Shiryu* hacer lo que le plazca, y le deja caer que no es el único que ha venido, con lo que *Shiryu* sospecha la presencia de *Seiya*. Y por fin volvemos con *Shion* y el Viejo Maestro, que hablan de la gravedad de la guerra. Entonces *Shiryu* encuentra a *Seiya*, que está en el coliseo, donde luchó por conseguir su armadura. Esto es un cambio, pues en el manga *Mu* en realidad lo envió al Monte de las Estrellas, lugar de reflexión del Patriarca, y además aparece mucho después, cuando ya se han enfrentado los Caballeros de Oro usando la Exclamación de Atenea. Hablan un poco sobre *Ikki* y sus intenciones y volvemos con los renegados, quienes descubren que es *Shaka* el que mantiene las ilusiones. *Saga* ataca pero *Shaka* resiste, siendo tan terrible su contraataque que el cosmos de los tres renegados desaparece. Y entonces volvemos con *Shion* y el Viejo Maestro, quienes se prestan a combatir.

Y como nos estamos quedando sin espacio, toca abreviar un poco: El sexto episodio nos ofrece el combate entre el viejo maestro y *Shion*, en el que tras el primer envite entre ambos parece que *Shion* tiene ventaja dada su juventud. Entonces *Shiryu* y *Seiya* sienten esas energías, y *Shiryu* va en ayuda de su maestro enviando a *Seiya* a ayudar a *Atenea*. El resto es como en el manga, *Shiryu* llega, se come la bronca de su maestro pero al final se queda para ayudarle, desarrollándose el combate como en el manga, siendo el punto fuerte el momento en el que el Viejo Maestro revela el secreto de la técnica sagrada de *Atenea*, reapareciendo en todo el esplendor de su juventud. Los principales cambios respecto al manga... bueno, que *Shaina* intenta detener a *Shun* e *Hyoga* tal y como *Mu* e *Ikki* lo intentaran con *Seiya* y *Shiryu*. El capítulo termina con el ataque final de *Shion* y el Viejo Maestro y diciendo *Mu* que el cosmos de ambos ha desaparecido.

En el séptimo episodio, y de nuevo conforme al manga, le toca el turno a *Mu*, que debe lidiar con un grupo de espectros para terminar enfrentado a *Papillón*. La novedad es *Seiya*, que desgraciadamente está alampado a él. A ver cómo apañan ahora el que *Seiya* tenga que estar siempre en medio, con lo bonito que era el manga, en el que ese maldito enchufado inaguantable no volvía a aparecer hasta el tomo 24... En fin, con este capítulo terminamos también el tomo 20 del manga.

Y en el octavo es *Aiolos* quien tras matar a unos cuantos espectros se enfrenta a *Raimi*. El capítulo termina con *Shaka* encarándose a los tres renegados que por fin se revelan pues estaban usando armaduras de espectros.

Poco más, pues desgraciadamente el espacio manda, pero no dudéis que volveremos en breve para seguir contándoos los avances y novedades de esta maravillosa serie. Os dejo con el resto de la actualización del especial.

© Masami Kurumada, Sueisha, Toei Animation.

LABORATORIO CIENTÍFICO

Como ya habréis notado, *Los Caballeros del Zodiaco* vuelven a dar guerra: ya tenemos el manga aquí, ya está animada la saga de Hades y se está hablando de otra nueva saga de la que *Kurumada* -autor de la serie- será guionista.

Por todo ello vamos a dar un repasito a algunos de los elementos principales de la serie.

¿QUÉ ES UN CABALLERO?

Aquí es útil acudir al título original de la serie: **Saint Seiya**, que se traduce como "San Seiya" o "El Santo Seiya".

Actualmente la denominación de "santo" está prácticamente asimilada con el cristianismo en el sentido de "persona ejemplar de especial virtud dedicada a Dios a la que se venera en los altares". La definición toma más significado si acudimos al sentido arcaico del que fue tomada por el cristianismo, el empleado en la antigua Grecia.

Los Santos griegos eran los campeones de los dioses olímpicos, grandes héroes que destacaban por su excelencia, que luchaban por el honor de su patrón divino tratando, en último término, de ser como él.

Esta imagen del santo es heredada por la religión cristiana y, a través de ella, por la caballería medieval: el ideal del caballero es la santidad. Para el caballero el combate tiene un profundo sentido espiritual, esta visión del mismo se alcanza por medio de la elección de una causa superior, un modo de vida noble o la búsqueda de un señor extraordinario al cual se desea servir. El caballero ha de distinguirse, por tanto, por el deseo de participar en una gran empresa que se distingue por un carácter moralmente muy elevado y la omnipresencia de lo sagrado.

La íntima unión del santo-caballero con el plano espiritual, a través de sí mismos y de su dios, les da una percepción mucho más amplia de la realidad, en la serie el Sexto y el Séptimo Sentido.

El Cosmos

La palabra "cosmos" significa "todo" en griego, normalmente referido a la totalidad del universo. En la serie, los caballeros hablan a menudo de su "*Cosmos*".

Aquí aparece la antiquísima idea del macrocosmos-microcosmos. Es decir, que todos los elementos del universo -macrocosmos- se encuentran reflejados en cada uno de los seres existentes en el mismo -microcosmos-. El que los caballeros tengan conciencia y conocimiento de su microcosmos es lo que les permite esa sensibilidad especial -Sexto y Séptimo Sentido- equivalente al tercer ojo del budismo.

En esta misma línea sigue la fuerte asociación a las estrellas y constelaciones. La bóveda celeste está íntimamente asociada desde la antigüedad con la perfección y la eternidad, en consecuencia, con la figura divina. De ahí que en los mitos los grandes héroes y dioses sean inmortalizados con su efigie en los cielos. Las estrellas son fragmentos esparcidos del huevo cósmico -la materia original del universo-, es decir, porciones del macrocosmos, ordenadas según la voluntad de los dioses.

LAS ARMADURAS

Las armaduras están místicamente conectadas con secciones del macrocosmos, con constelaciones, están vivas de alguna manera al formar parte de él de modo tan directo. La armadura pasa a estar enlazada al "*Cosmos*" -microcosmos- de su caballero a modo de vínculo con los cielos. Tradicionalmente se le asocia también la función de rechazar el cosmos del enemigo de acuerdo a su condición de protección.

Los caballeros de la diosa Atenea poseen niveles en función de su armadura, estos se corresponden con las edades del mundo según la mitología griega clásica:

Armaduras de Oro. La Edad de Oro fue la era de los dioses, cuando el mundo era un lugar perfecto y todos los seres lo poblaban en armonía. Los caballeros de oro son los más poderosos pues no sólo usan su microcosmos como fuente de poder -Sexto Sentido-, sino que sus armaduras les permiten un acceso directo a la energía macrocósmica en su totalidad -Séptimo Sentido-. La importancia de poseer las doce armaduras radica en que son las constelaciones zodiacales las que constituyen el ecuador del cielo (recomiendo echarle un vistazo al artículo del número 31 -**Fushigi Yûgi**-, donde también trato el tema), poseerlas representaría ser capaz de concentrar el poder del universo.

Armaduras de Plata. La Edad de Plata es la primera degradación del mundo, que pierde su armonía, es la época de los grandes héroes míticos que dan nombre a las constelaciones. Los caballeros de plata tienen ocasional acceso al poder del macrocosmos, generalmente se valen de su propio microcosmos y de la sección de macrocosmos cedida por sus armaduras.

Armaduras de Bronce. La Edad de Bronce sería la edad actual, la era de los hombres. Respondiendo a esto, son los héroes protagonistas quienes visten estas armaduras. En principio, estos caballeros sólo tienen acceso al poder de su propio microcosmos y a la

sección cedida por su armadura, poseyendo sólo el Sexto Sentido. Armaduras de Acero. La edad que aún estaría por venir es la Edad del Hierro, la degradación máxima del mundo, la era de los espectros. Tenemos de ejemplo a los caballeros de acero, que ni siquiera son auténticos caballeros.

ATENEA

Saori Kido es la encarnación de la diosa Atenea. Se trata de una de las divinidades más complejas y profundas del panteón griego.

Hija de Zeus, rey de los dioses, y de Metis, diosa de la inteligencia y la astucia, nació crecida y armada de un hachazo recibido por Zeus en la cabeza después de que esta devorase a su madre, Metis, embarazada.

Es la diosa de la combatividad espiritual, la sabiduría, la guerra propia del ideal del santo-caballero y la fecundidad de la mente. Es diosa del equilibrio interior, una diosa de la medida de las cosas, de la justicia. Es la virgen -obtuvo de su padre el don de la eterna virginidad (*NdL: Pues vaya putada le hizo a la pobre...*)- armada que defiende las cosas elevadas.

Es una de las diosas que más se ocupan de los humanos pues con su nacimiento los hombres recibieron el don de engendrar ciencia y saber. Es la protectora por excelencia de los grandes héroes. Inspiradora de todas las artes. La propia evolución de su mito refleja la evolución de la conciencia humana.

Sus animales arquetípicos son la serpiente y el ave -normalmente una lechuza- (*¿Marin y Shaina?*). Sus atributos son el escudo redondo con la efigie de la Gorgona Medusa, el espejo de la verdad, y una lanza, la diosa de la victoria, que alude al rayo de su padre Zeus.

Con todo, en la serie, *Atenea* ejerce más bien un rol similar al de la princesa de los cuentos de caballería.

PERSONAJES PRINCIPALES

Seiya, caballero de Pegaso. El nombre *seiya* significa "arco de estrellas", "estrella fugaz" o "meteoro". Pegaso es el nombre del caballo alado nacido de la sangre de la cabeza de la Gorgona Medusa, cortada por el héroe Perseo -protegido de Atenea-, cuando tocó el mar. Está asociado a las tormentas y las fuentes. Sólo pudo ser domado gracias a las bridas de Atenea. Es la oposición del centauro -el Sagitario- en cuanto a que simboliza la sublimación de los instintos. La constelación de Pegasus procede del mito de Perseo.
Shiryu, caballero de El Dragón. El nombre *shiryu* significa "dragón violeta". La constelación de Draco, lleva el nombre en honor a Ladon, el dragón que guardaba el jardín de las estrellas en el fin del mundo. Sin embargo aquí está claramente asociado a los dragones orientales.
Hyoga, caballero de El Cisne. El nombre *hyoga* significa "río de hielo, glaciar". El cisne es una epifanía universal de la luz, se trata de un ave de inmaculado poder y gracia. En el mito griego, que se comparte en la zona de Siberia, el cisne es el ave compañera del dios Apolo, dios de la luz y más tarde del sol, la gracia, la poesía y la adivinación. La constelación de Cygnus, con forma de cruz, viene del ave de Apolo.
Shun, caballero de Andrómeda. El nombre *shun* significa "brillo de estrellas". En contra de las de los otros caballeros, la de Andrómeda no es una constelación, sino una galaxia nebulosa. Andrómeda era hija de Casiopea reina de Creta, que había pretendido ser más bella que Hera -reina de los dioses-, por lo que fue castigada a sacrificar a su hija al monstruo marino Kraken. Es cuando está encadenada en una roca en el mar que el héroe Perseo la rescata.
Ikki, caballero de El Fénix. Su nombre significa "único punto brillante" o "primera luz". El del fénix es un símbolo casi universal. Simboliza la inmortalidad, la resurrección. El nombre -phoenix- deriva del griego *phoe*, "luz". Para este personaje se basan en la leyenda arábiga heredada por Grecia. Se trata de un animal único y solitario: sólo puede existir un ejemplar a la vez. Llegados a los 500 ó 1000 años (según la versión de la leyenda) el pájaro se auto-inmola y da lugar a otro nuevo fénix. La constelación de El Fénix data de 1603, no de la antigüedad clásica como las anteriores, pues pertenece al hemisferio sur.

TERMINANDO

Estos son algunos datos muy generales, dado que la obra de *Kurumada* es riquísima en este aspecto pues se dedica a entrelazar religiones y mitologías a placer y consta de una gran longitud (recomiendo leer el especial que sobre esta serie sacó Minami hace muy poco, pues trataba más en profundidad este tema -entre otros-), pero bueno, si hay interés en que amplíe algo sólo tenéis que escribir a Minami. Ya veremos qué sorpresas nos depara aún esta serie...

SAINT SEIYA COMPLETE SONG COLLECTION

Este Complete Song Collection es el último gran recopilatorio que le faltaba a Saint Seiya. De los dos anteriores recopilatorios, el Memorial Box sólo había recopilado la banda sonora, mientras que el Gold Collection había recopilado una mezcla de las "mejores canciones" y suites sinfónicas. Este nuevo CD, como su nombre indica, recopila absolutamente todas las canciones de la serie.

Se trata de un triple CD, aparecido el 21 de noviembre pasado y editado por Nippon Columbia (COCX-32020-22, para el que le interese). El **Complete Song Collection** recopila sucesivamente las canciones apareci- das en diversos CD de **Saint Seiya**, tanto vocales como mixtos:

CD 1 pistas 1-10: **Hit Kyoku Shû I** (también conocido como **Make up I**).
CD 1 pista 11: Versión alternativa de **Pegasus Fantasy** (cantada por *Furuya Tôru*).
CD 1 pistas 12-17, CD 2 pistas 1-2: **Hit Kyoku Shû II** (**Make up II**) (excepto las dos pistas instrumentales).
CD 2 pistas 3-12: **Boys Be**.
CD 2 pistas 13-14: Las dos canciones del single **You are my reason to be** (tema de la tercera película).
CD 2 pistas 15-16: **Mei ô Hades Hen** (Hades Image CD)
CD 3 pistas 1-10: **1996 Song Collection**
CD 3 pistas 11-15: **1997 Shonenki**.

En total 48 canciones (17 en el primer CD, 16 en el segundo y 15 en el tercero), que incluyen tres versiones diferentes del primer opening **Pegasus Fantasy** (la original, otra cantada por *Furuya Tôru*, el doblador de *Seiya*, y la versión de 1996), dos versiones del primer ending **Eien Blue - Blue forever** (la original y la de 1996) y otras dos de **Soldier Dream** y **Lullaby** (las originales y la versiones en inglés del **Shonenki**), así como los temas de cada uno de los protagonistas. Sin embargo, hay que tener en cuenta que no todas las canciones fueron realmente usadas en el anime.

Estas 48 canciones condensan todo el sentimiento y emoción que hacen de **Saint Seiya** una obra inolvidable. Son canciones que evocan la lucha, la amistad, la esperanza, el esfuerzo, el deseo de triunfar, la devoción a Atenea y el amor (ahí es nada...).

Es una buena edición, que incluye un librito bicolor con todas las letras (en japonés, claro) y que está formada por una caja doble con tres CDs dorados. El único pero que se le puede poner es que no contiene ilustraciones originales, sino que tanto la ilustración de portada como la de librito ya se habían visto con anterioridad, aunque hayan sido ligeramente retocadas.

En resumen, una pequeña joya que no debería faltar en la colección de ningún verdadero aficionado.

CD 1

1. Pegasus Fantasy
2. Sayonara no kawarini - Can't Say Goodbye
3. Sahô no Tsubasa - Friends in the sky
4. Ai no saint - Love Fighter
5. Final Soldier
6. Remember
7. Shiori no Pegasus - I am Fight
8. Beautiful Child
9. Kanashime no Hero - Stardust Way
10. Eien Blue - Blue Forever
11. Pegasus Fantasy (*Furuya Tôru*)
12. Hyogen no Kikôshi - Diamond Dust
13. Kokoro no kunshô - Golden Heart
14. Atena no komoriuta - Lullaby
15. Hoshiyo nagareruna - Stop the fate
16. Nebula Chain, Kyodai no Kizuna
17. Phoenix Densetsu - You're Phoenix

CD 2

1. Dragon Blood
2. Ikanarushoshi no shitani - We're Fearless Warriors
3. Soldier Dream - Saint Shinwa
4. We are Saint - Shinwa no chikai
5. Round and round - Airo no Tobira
6. Time
7. Best Friend
8. Lonely my way - Yumeni todokumade
9. Wake you alone - Wakaki Series II -
10. Stay, away - Kyandoru no kokoro
11. Boys be - Kimini ogarerutameni
12. Blue Dream - Yume no tabibito
13. You are my reason to be
14. Mienai Hurricane
15. Dead or Dead
16. Shine on

CD 3

1. Only for love
2. Where do we go?
3. Love is forever
4. Sayonara Warriors
5. Try Again
6. Hello
7. Never give up boys
8. You need love
9. Pegasus Fantasy (1996 version)
10. Eien Blue - Blue Forever (1996 version)
11. Shonenki I - Burning Blood -
12. Born to be a soldier - Drama Image Song -
13. Shonenki II - I leave my heart -
14. Shining Star (Atena no komoriuta English Version)
15. Soldier Dream (English Version)

ANIME EXPO 2002

Es indudable que España goza de buena salud en cuestión de eventos relacionados con el manga. Sin embargo, ninguno es realmente grande. Ni siquiera el de Barcelona, considerado el mejor de España, tiene una mínima fama internacional. Pese a lo cual últimamente se han llegado a oír burradas del estilo de que el mencionado salón del manga de Barcelona es el más importante de fuera de Japón. ¿Por qué? En parte porque la gente no tiene con qué comparar, así que en Minami hemos decidido crear una sección en la que iros presentando los distintos eventos del mundo, para que así ya se pueda hablar con algo de propiedad.

Y para empezar, nada mejor que una de las convenciones que quizá sí sea de las mejores del mundo fuera de Japón. Hablamos de la Anime Expo, cuya última edición se celebró en California (EEUU) el pasado verano (tened en cuenta que por diversos problemas los comentarios de eventos no serán inmediatos como ocurre cuando reseñamos un evento nacional), para lo cual enviamos a nuestro corresponsal *David de la Torre* con su grupo de colaboradores para teneros bien informados.

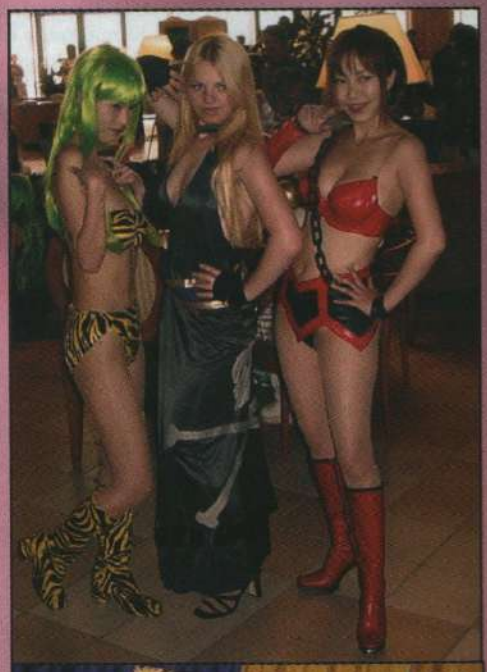
Desgraciadamente, *David* se lo tomó realmente en serio y su reseña prácticamente llenaría toda la revista, razón por la cual la incluimos en el CD junto con las muchísimas fotos y si hubieran llegado a tiempo también vídeos y aquí simplemente haremos un breve resumen.

Que aun así sirve para ponernos los dientes MUY largos. Basta con echar un vistazo a la lista de invitados. A la larga lista de invitados. A la ENORME lista de invitados. No me pondré a comentarlos todos, pues para eso ya está el artículo del CD, pero baste poner de ejemplo a *Tsukasa Hojo*, apenas conocido por series para nada famosas como **Cat´s Eye** o **City Hunter**, o *Nobuhiro Watsuki*, cuya serie **Rurouni Kenshin** no conoce absolutamente nadie. Y eso por citar sólo dos mangakas entre la lista de directores, seiyuus (dobladores) etc que acudieron.

A partir de ahí, pues lo que realmente marca la diferencia son los invitados, el resto puede resumirse en "lo mismo que en España, pero más". Más exposiciones, más completas, más espacio, más stands, más concursos, más actividades, más mesas redondas, más... más todo. Y si nos centramos en la actividad estrella de los salones españoles y en general mundiales, el cosplay, de nuevo tenemos "más" que en España (sin pretender desmerecer lo que tenemos aquí, que es mucho y muy bueno, pero las cosas como son): disfraces más cutres, disfraces más currados, chicas más atrevidas, chicos más atrevidos, etc. Aunque, como digo, quizá ese apartado sea el menos diferenciado, pues como digo los aficionados españoles se lo curran mucho y bien, y poco tienen que envidiar a los del resto del mundo.

Y, sin embargo, un hecho curioso: Según datos de la organización la asistencia no alcanzó los 15.000 visitantes, es decir la mitad que el pasado salón del manga de Barcelona. O sea, menos gente en un sitio más grande, con más actividades y con muchos más invitados. ¿Una delicia? ¿Una pena? Ahí ya sí que no me meto, que cada cual juzgue según su propio criterio.

Pues nada, ya tenéis al menos una referencia para comparar. El mes que viene, si no me equivoco, vamos con Argentina. ¡Hasta entonces!



TSUKASA HOJO

MIREYA (SHIVA)

NARUTO

APRENDIENDO A SER NINJA

Una de las últimas novedades que la editorial Glénat ha sacado al mercado es esta serie llamada Naruto, realmente popular en su país de origen y con no menos seguidores fuera de él. No se podía esperar menos de un producto de la *Shônen Jump*, famosa revista semanal culpable de hacer populares series como la obra magna de *Akira Toriyama*, Dragon Ball, u otras series de gran difusión como Yu-Gi-Oh!, Video Girl Ai, Yu Yu Hakusho o HunterxHunter.

Su autor, *Masashi Kishimoto*, es aún un novato. De hecho, Naruto es su primera serie larga, después de haber ganado el premio *Hop Step* que otorga la editorial Shueisha (la editorial encargada de publicar la revista *Shônen Jump* y los tomos de las series que aparecen en ella) con un trabajo corto llamado Karakuri. Pero el ser novato no significa que le falte habilidad para el manga, y no ha tardado en hacerse un puesto entre los grandes, con un gran éxito de público.

LA VIDA ES UNA LUCHA

Esta historia empieza, como muchas otras, con una leyenda. La leyenda habla de la existencia de un zorro demoníaco con nueve colas (los más viejos y poderosos) que gustaba de destrozar regiones y masacrar multitudes con su inmensa fuerza. Por supuesto, la gente luchaba por derrotarlo, pero todos fallaban en el intento. Aun así, una sola persona, un guerrero de las sombras, un *ninja*, consiguió dominar al diablo y lo venció, aunque ello le costó la vida. Ese *ninja* era conocido como el cuarto maestro *Hokage*. La leyenda entonces se convierte en historia, ya que el feroz combate en realidad tuvo lugar tan sólo 12 años antes...

¿Qué es un *Hokage*, preguntas? Mejor será empezar por el principio. La historia que de verdad nos interesa tiene lugar en la Villa oculta de la Hoja, un pueblo escondido entre bosques y montañas en el que viven familias enteras de *ninjas*. Protegidos aquí, los habitantes se entrenan desde críos en la academia con tal de llegar a ser auténticos guerreros de las sombras tras graduarse. Pero por supuesto no basta con graduarse para ser de los mejores, ya que los *ninjas* se dividen en clases según su habilidad: los recién graduados de menor nivel (*genin*), los de grado intermedio (*chuunin*), los de grado superior (*jounin*), y aquellos que reciben el reconocimiento de los demás como mejores *ninjas* y líderes de la aldea, los *Hokage*.

Naruto es un crío huérfano e hiperactivo que vive en esta Villa oculta de la Hoja. Su pasatiempo favorito es hacer gamberradas a diestro y siniestro, por lo que los demás habitantes no le tienen demasiada estima. Aparte de las gamberradas, también asiste a la academia con tal de graduarse y convertirse en ninja, pero no parece tener demasiado talento para ello, y no es la primera vez que suspende. Pero la voluntad de *Naruto* no se derrumba con facilidad, y está dispuesto a todo para poder algún día llegar a recibir el título de *Hokage* y que así todo el pueblo reconozca su existencia y su fuerza. Y es que las gamberradas no son el único motivo por el que el pueblo entero rechaza la presencia de *Naruto*: como él mismo muy dolorosamente descubrirá, *Naruto* es el zorro demoníaco de nueve colas encerrado en un cuerpo humano. El cuarto *Hokage* utilizó el cuerpo del recién nacido *Naruto* para sellar el poder del zorro, con la intención de que el pueblo entero lo viera como a un héroe; pero en vez de eso, todos los adultos presentes en la batalla ven al pobre chico como si fuese el mismísimo demonio, y las nuevas generaciones han heredado ese odio y rechazo.

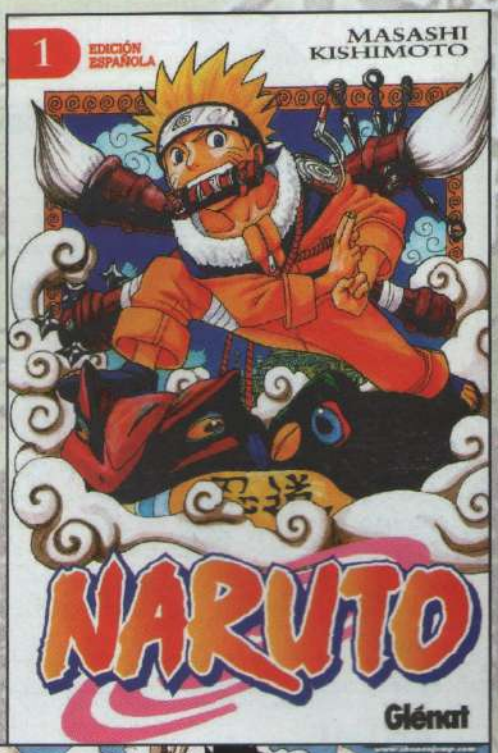
A pesar de todas las dificultades, *Naruto* consigue graduarse y recibe la valiosa cinta que lo identifica como *ninja* con todas las de la ley.

Pero el camino no ha hecho más que empezar: la acción y las peleas están aseguradas. ¡Y es que nadie dijo que llegar a ser *Hokage* fuese tarea fácil!

EL MANGA

Como ya he dicho, la edición de la versión en papel corre a cargo de la editorial Glénat, en forma de serie abierta bimestral (la serie sigue en pleno apogeo en Japón con 15 tomos publicados hasta el momento, no tardaríamos mucho en alcanzarlos si la edición fuera mensual... si bien también es cierto que en una serie de acción como esta las pausas de dos meses son bastante molestas... pero bueno, es algo muy difícil de decidir). La edición es igual de buena a lo que nos tienen acostumbrados: tomos de sentido de lectura oriental con sobrecubierta, de unas 190 páginas, con las onomatopeyas japonesas originales, impresión impecable, hojas blancas que no transparentan y a la vez tampoco cortan como cuchillas, etc. Y todo ello al precio de 7,20 € (si es que nos tienen mal acostumbrados ^_^).

La traducción corre a cargo de los ya ampliamente conocidos *Marc Bernabé* y *Verónica Calafell* (si es que últimamente no paran), por lo que se asegura la calidad de la misma: los textos se han adaptado para que sean lo más fluidos posibles, sin caer en la traducción literal, utilizando expresiones de nuestro país para que sea más comprensible y el mínimo de palabras japonesas que requieran una aclaración fuera de viñetas (probablemente a algunos puritanos esto les moleste, pero realmente esto ayuda mucho a entender lo que lees a la primera y no tener que ir volviendo atrás y leyendo aclaraciones, que al fin y al cabo la gran mayoría de los que leemos manga no somos expertos en lengua japonesa (*NdL: Ni queremos serlo*)).



EL ANIME

Por supuesto, visto el éxito de la obra, realizar su correspondiente versión animada era una obligación. Así que el 3 de octubre del pasado año se estrenó en TV Tokyo el primer episodio de una serie que promete ser larga y realmente popular. Los encargados de dar vida a estos personajes ha sido la gente del Studio Pierrot, a los que ya conocemos de otros títulos famosos como **Fushigi Yuugi**, **Yu Yu Hakusho** o **Kimagure Orange Road (Johnny y sus Amigos)**. Al fin podemos ver a nuestro querido *Naruto* en movimiento y siendo todo lo escandaloso que representa que es (de verdad que chilla mucho -_-U). La animación en sí es correcta, aunque tampoco es como para tirar cohetes. La experiencia en otras series de larga duración ha hecho que el Studio Pierrot prefiera tirar hacia lo normalito, guardando ciertos momentos estrella en algunas batallas con una animación superior (capaces lo son, lo demuestran con creces en el *opening*).

En el apartado musical tan sólo destacar el frecuente uso de música típica japonesa, sobre todo esa en la que se oyen gritos de hombres que dan miedo (no sé si es teatro Kabuki, o Noh, u otra cosa... si es que soy una inculta ^_^U). La canción del *opening*, interpretada por Hound Dog, se titula "*Rocks*", una canción muy animada y marchosa que le pega mucho a esta serie de acción. La canción del *ending*, en cambio, es algo más triste y melancólica, más a tono con el sufrimiento de *Naruto* al verse rechazado. Se titula "*Wind*", y corre a cargo de Akeboshi, y llama bastante la atención por estar cantada por completo en inglés, eso sí, con una pronunciación bastante japonesa. Supongo que podréis ver ejemplos en el CD, y además la serie ya corre mucho por ahí "fansubeada" al español.

Básicamente, la serie sigue los mismos pasos que su versión en papel, la mayoría de veces incluso utilizando las misma palabras e imágenes. Pero por supuesto hay algunos pequeños cambios. Uno de ellos, por ejemplo, es el hecho de presentar en el primer episodio a muchos personajes que no aparecen en el manga hasta bastante más avanzada la serie (sobre todo compañeros de clase de *Naruto* y compañía). Otro cambio, aunque más bien es una curiosidad, es la representación de escenas sangrientas, que en el anime se han suavizado un poco (algo por otra parte lógico). Uno de los ejemplos más claros es una imagen que aparece en el primer tomo, un *Sasuke* moribundo sangrando por todos lados al que le falta un brazo y tiene una pierna rota y girada de modo poco natural. En el anime también sangra moribundo, pero esta vez con ambos brazos y las piernas en su sitio. Lo dicho, algo curioso.

En definitiva, una serie que llega a lo grande, pretendiendo ser un punto de inflexión en el mundillo. ¿Realmente lo será? Unos dicen que sí, otros que no, ¿tú qué opinas?

CAMARADAS A LA FUERZA

CARNET DE NINJA

PERFIL

"Mi afición son las gamberradas. Me encantan los fideos, especialmente los picantes."

NARUTO UZUMAKI

Lo dicho, este torbellino rubio es un chico de 12 años huérfano, pero con una energía imparable. Los estudios no se le dan demasiado bien, de hecho es más bien patoso y saca las peores notas de la clase, y por eso se dedica a compensarlo haciendo las gamberradas más gordas que se le ocurran y así llamar la atención. También es un glotón de cuidado cuando se trata de fideos (ya sabéis, el tópico de los protagonistas manga: fuerte, comilón y con pocas luces). Aunque *Naruto* hace todo lo posible por esconderlo, el pobre chico tiene una vida triste y llena de sufrimiento por culpa del cruel rechazo del pueblo, y el profesor *Iruka* es su único apoyo en los peores momentos, por lo que *Naruto* tiene un mínimo respeto hacia él (remárquese la palabra "mínimo", que *Naruto* es demasiado bocazas como para tenerle respeto a nadie).

CARNET DE NINJA

PERFIL

"Soy un chico callado y reservado. Me molesta estar rodeado de gente y sobretodo los alborotadores."

SASUKE UCHIHA

Otro compañero de clase de *Naruto*, aunque es todo lo contrario que este: un chico callado y distante, con mucho talento, el primero de clase. *Naruto* lo odia bastante por ser mejor que él, y por supuesto, también por tener a *Sakura* babeando detrás suyo. Pero *Sasuke*, a pesar de ser consciente de su popularidad entre las chicas, intenta ignorar ese hecho los más dignamente posible. De hecho ignora a todos los que hay a su alrededor y se muestra siempre frío con todos los que se le acercan. *Sasuke* es el único superviviente del extinto clan *Uchiha*, famoso clan de la Villa oculta de la Hoja, y tiene ambiciones poco propias para su edad, por lo que considera que todos los demás chicos no son más que una molestia. El chico es realmente un misterio.

CARNET DE NINJA

PERFIL

"Antes que ser una buena ninja, mi objetivo es que Sasuke caiga rendida a mis encantos... y que Naruto me deje en paz."

SAKURA HARUNO

Una chica *ninja* por la que *Naruto* siente algo, aunque ella no lo soporte. De hecho, el único interés que tiene ahora mismo la chica es ligarse a *Sasuke*, el chico más popular de la clase. Por suerte para ella, acaba en el mismo grupo que *Sasuke*, pero para su desgracia, también irá acompañada por *Naruto*. Aunque tiene cierto complejo por culpa de su frente demasiado grande, no desistirá en su empeño de perseguir a *Sasuke*, y es que *Sakura* tiene una personalidad muy fogosa. Bueno, en realidad tiene doble personalidad: la niña dulce y amable que muestra al exterior, y la chica egoísta y revoltosa que guarda en su interior. Todo un caso. Aunque no destaca mucho por su fuerza, *Sakura* es una estudiante ejemplar y sabe poner en práctica a la perfección la teoría aprendida en la academia.

CARNET DE NINJA

PERFIL

"Soy el profesor de ninjas de la clase de Naruto y a pesar de las apariencias siento un gran aprecio por Naruto."

IRUKA

Es un *ninja* de nivel intermedio y profesor de la clase de *Naruto*.
A pesar de mostrarse siempre muy severo con él, en realidad es el único que se preocupa realmente por su bienestar.
Y es que *Iruka* se ve a sí mismo cuando mira a *Naruto*, ya que él también creció huérfano y siempre hacía tonterías con tal de llamar la atención. Aunque sus padres murieron luchando contra el zorro de nueve colas, *Iruka* ha sabido ver que *Naruto* y el zorro no son la misma cosa y ha reconocido la valía del chico, cosa por la que *Naruto* le está realmente agradecido.

CARNET DE NINJA

PERFIL

"A pesar de ser un ninja de grado superior, me ha tocado amaestrar a estos tres ineptos. Suerte que entre ejercicio y ejercicio puedo leer mi libro preferido."

KAKASHI HATAKE

Ninja de grado superior y profesor encargado del grupo en el que están *Naruto*, *Sakura* y *Sasuke*. El secretismo más absoluto envuelve a este hombre, que siempre se presenta con la cara oculta. Al principio los chicos desconfían bastante de las habilidades de su profesor, que cae en una trampa infantil que le tiende *Naruto* en su primer encuentro y que tiene tendencia a llegar varias horas tarde. Pero pronto deja clara la diferencia que hay entre sus niveles. Eso sí, a pesar de demostrar su poder, nunca deja de lado su apariencia despreocupada y siempre que puede se pone a leer su serie de libros favorita, *Paraíso Erótico*.

MARTA "TINUVIEL" MUNUERA

SLAM DUNK Vagabond

LAS DOS CARAS DE TAKEHIKO INOUE

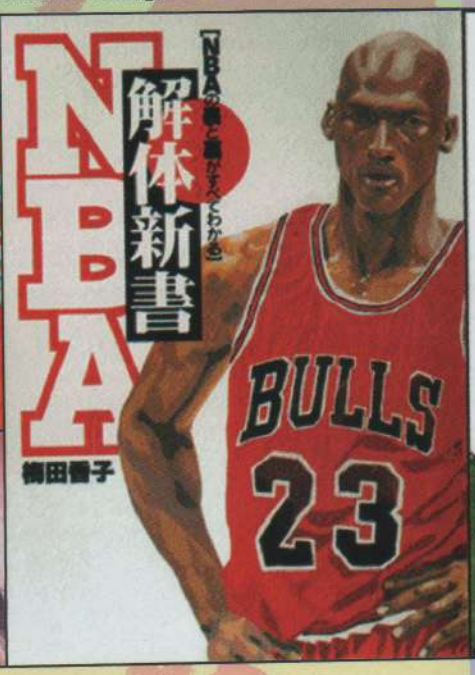
Para muchos el nombre de *Takehiko Inoue* será completamente desconocido, pero esto va a cambiar con la publicación por parte de Ivrea de sus dos mejores obras. Hasta hace poco uno se preguntaba por qué no se había publicado ningún título de este autor en nuestro país. Ahora en apenas dos meses vamos a tener en nuestras manos dos. ¿Qué más se puede pedir?

¿QUIÉN ES TAKEHIKO INOUE?

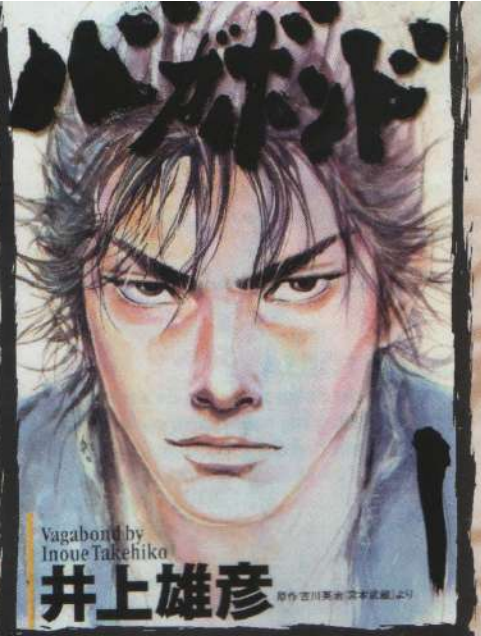
Takehiko Inoue empezó su carrera como mangaka en 1988, cuando publicó en la Shonen Weekly Jump **Kaede Purple**. Y claro, para empezar su carrera no lo podía hacer de otra manera que con una historia sobre un estudiante de secundaria (que curiosamente se llamaba *Kaede Rukawa*, al igual que uno de los protagonistas de **Slam Dunk**) que juega al baloncesto. Después trabajó unos meses como asistente de *Tsukasa Hojo*, mientras este trabajaba en **City Hunter**. De 1988 a 1989 se publicaron los dos volúmenes de **Camaleon Jail**, pero es 1990 el año que le haría saltar a la popularidad con **Slam Dunk**. La obra se convirtió en todo un éxito: Se publicaron 31 volúmenes y se llegó a hacer una serie de televisión. **Slam Dunk** no era más que un reflejo de la pasión de *Inoue* por los deportes y sobre todo por el baloncesto. *Inoue* practicó el baloncesto en el colegio y en el instituto, y esta pasión le hizo continuar explicando historias sobre este deporte en **Buzzer Beater** en 1996. Esta vez *Inoue* explicaba la historia de un equipo de terrestres que se embarcan en una liga interplanetaria. Si alguien siente curiosidad por esta obra, no tiene más que acercarse a la web de *Inoue* www.itplanning.co.jp <http://www.itplanning.co.jp>. *Inoue* ha dado la opción a los lectores de poder disfrutar de su obra de manera gratuita tanto en japonés como en inglés.

En 1998 encontramos un cambio radical en el género de su obra: del baloncesto a los samuráis. *Inoue* se atrevió a plasmar en dibujos la popular biografía de *Miyamoto Musashi* escrita por *Eiji Yoshikawa*. El cambio no ha podido ser más acertado, cada nuevo volumen de **Vagabond** que se ha publicado se ha colocado dentro de los diez primeros mangas más vendidos en Japón, además de acumular un sinfín de premios. Y según palabras del mismo *Inoue*, no tiene pensado terminar **Vagabond** en el 2003.

Con todo el trabajo que le acarrea la publicación de **Vagabond**, todavía tuvo tiempo en 1999 para empezar a publicar **Real** (otra historia sobre el baloncesto) y participar en el diseño del juego de baloncesto de Playstation **One on one**.



Vagabond



Después del éxito rotundo de Slam Dunk, Inoue empezó la obra que sin duda le ha acabado de consagrar como uno de los autores actuales más interesantes. Vagabond es una adaptación de una novela de *Eiji Yoshikawa* sobre el legendario samurai *Miyamoto Musashi*. La novela, publicada entre 1935 y 1939, es un best-seller en su país. Las adaptaciones tanto en series de televisión como en cine son numerosas. Quizás una de las versiones más conocidas es la película de Hiroshi Inagaki Samurai (1954), que protagonizada por Toshiro Mifune consiguió ganar un Oscar a la mejor película extranjera y se convirtió en una trilogía que podemos ver en nuestro país gracias a Filmax.

LA HISTORIA

En el siglo XVII, *Takezo Dimmen* es un joven rebelde, salvaje y ambicioso que abandona Miyamoto, su pueblo natal, en busca de fortuna junto a su amigo de infancia *Matahachi Honiden*.

Ambos luchan en la batalla de Sekigahara, y el manga empieza justo en el momento en que ambos yacen entre los cadáveres de la batalla. *Matahachi* está herido, y *Takezo* intenta llevar de vuelta a su amigo a Miyamoto, pero sus fuerzas le fallan. Cuando recupera el conocimiento, descubre que han sido acogidos por una mujer, *Oko*, y su hija, *Akemi*.

Matahachi es una persona débil tanto física como moralmente, en cambio *Takezo* es una persona fuerte cuya meta es convertirse en el hombre más fuerte de Japón con la espada. Esto hace que *Matahachi* no tarde en traicionar a *Takezo* y dejarse llevar por *Oko*. Mientras en Miyamoto, la madre de *Matahachi* espera a su hijo junto a *Otsu*, la prometida de *Matahachi* y amiga de infancia de *Takezo*.

EL MANGA

Vagabond es un manga lleno de acción, una acción violenta pero tampoco excesiva. No hay largos diálogos entre los personajes, pero logran expresarse sin necesidad de ellos. *Inoue* logra transmitir una fuerte dosis de emotividad en una sola viñeta sin necesidad de palabras.

Su diseño de personajes es muy realista y detallado y logra dar vida a cada uno de ellos. Después de leer un par de tomos, uno se da cuenta de que realmente el centro de interés es el personaje de *Takezo* y su evolución. **Vagabond** se convierte en el viaje de entrenamiento de *Takezo* para convertirse en el mejor samurai de Japón bajo el nombre de *Miyamoto Musashi*. Asistimos a la transformación de *Takezo*, es una especie de viaje de iniciación en el que se va conociendo a sí mismo.

Y tenemos que reconocer que una de las cualidades de *Inoue* es su habilidad en la creación y caracterización de personajes. Desde *Takezo* hasta el monje *Takuan* o la dulce *Otsu*, pasando por el cobarde *Matahachi*, todos ellos desprenden humanidad en cada una de las viñetas.

El manga ya ha superado los quince tomos en Japón y la historia tiene cuerda para rato. Y no es para menos, *Miyamoto Musashi* (1584-1645) es un personaje con una vida de lo más interesante que da para dibujar muchas páginas. Sin duda la versión y visión del personaje de *Inoue* es digna de tenerse en cuenta entre todas las adaptaciones de la vida del escritor de **El libro de los cinco anillos**.

Ahora ya podréis comprobar vosotros mismos por qué *Takehiko Inoue* se ha convertido en uno de los autores actuales más interesantes y por qué sus mangas han conseguido arrastrar al público japonés y francés, pues para cuando leáis esto Ivrea debería estar a punto de sacar las dos obras (**Slam Dunk** está prevista para la última semana de enero y **Vagabond** para mediados de febrero). Ambas van en su línea habitual: Formato tomo, lectura oriental, etc, a 6,90 euros **Slam Dunk** y a 7,50 **Vagabond**.

Yo de vosotros les daría al menos una oportunidad, es poco probable que quedéis decepcionados.

SLAM DUNK

LA HISTORIA

Hanamichi Sakuragi acaba de ser rechazado por otra chica, y sus cuatro amigos (también conocidos como el *Sakuragi* Gundam) se burlan de él porque ya es la chica número cincuenta que le da calabazas. *Hanamichi* es un chico de 16 años con aspecto de delincuente juvenil y con una fama de gamberro y conflictivo ganada a pulso junto a sus amigos. Esta fama es bien conocida en Shohoku, su nuevo instituto. Y como era de esperar, y para regocijo de sus amigos, *Hanamichi* se vuelve a enamorar. Esta vez la "afortunada" es *Haruko*, una chica loca por el baloncesto que está sorprendida por la altura de *Hanamichi* y le pregunta si juega al mismo. Ante tan angelical visión, *Hanamichi* no duda en afirmar que es un gran deportista. El problema es que nuestro protagonista descubre que a *Haruko* le gusta *Kaede Rukawa*, un chico de primero que juega al baloncesto. Además, el genio de *Hanamichi* le hace perder a menudo los nervios y en un encuentro con un estudiante de tercero, *Takenori Akagi*, le dice que odia el baloncesto. *Takenori*, que no es otro que el hermano de *Haruko* y capitán del equipo de baloncesto del instituto, reta a *Hanamichi* a un duelo delante de la canasta para que retire sus palabras. A partir de ahí comienzan las andanzas de *Hanamichi* y el equipo de baloncesto de Shohoku.

¿ES SLAM DUNK OTRO MONÓTONO MANGA DE DEPORTES?

¿Otro manga de deportes donde el protagonista es un genio del baloncesto y asistimos a un sinfín de aburridos partidos donde derrote a un rival detrás de otro? Este no es ni mucho menos el caso de **Slam Dunk**. *Hanamichi* no es ni mucho menos el genio que él dice ser y no tiene ni idea de cómo se juega al baloncesto (por no saber, no sabe ni que hay que botar la pelota). Si a eso le añadimos que el resto de jugadores de Shohoku no son chicos buenos y cándidos sino más bien un tanto problemáticos y no siempre el marcador les es tan favorable como es de esperar, nos encontramos con un manga ágil, divertido y, porqué no decirlo, un tanto gamberro. Los momentos de humor son constantes en el manga e *Inoue* tiene facilidad para pasar de sus diseños elaborados a las caricaturas SD.

Tampoco el desconocimiento del baloncesto es un impedimento para poder seguir este manga. *Inoue* aprovecha el desconocimiento de *Hanamichi* del deporte para explicar de manera sencilla y clara las reglas del baloncesto. Además *Inoue* introduce un personaje llamado *Doctor T* para darnos clases de baloncesto. Y para aquellos a quienes les guste dicho deporte, encontrarán una dosis de buen baloncesto y baloncesto realista (no hacen jugadas imposibles ni juegan al fútbol como los de **Campeones** o **Shaolin Soccer**).

SLAM DUNK: EL ANIME

Debido al éxito del manga, Toei produjo una serie de animación. Con 101 capítulos, la serie es una adaptación bastante fiel al manga, al igual que los diseños de personajes de *Masaki Sato*. La animación no es ninguna maravilla pero la serie logra captar la esencia del manga y el carisma de los personajes. Una vez empiezas a verla es difícil no acabar convirtiéndote en un seguidor incondicional, aunque sólo sea para reírte de las patuchadas de *Hanamichi*. Igualmente la banda sonora de *Takanori Masuda* es correcta, pero sobre todo destacan los diferentes openings y endings interpretados por diferentes grupos como *Zard* o *Wands*. En total se pueden encontrar unos siete CDs que recogen la banda sonora de la serie.

Además de la serie, se realizaron cuatro OVAs de unos treinta minutos cada uno. Cada uno de los OVAs nos narra un partido y cada uno de ellos se puede intercalar en el desarrollo de la serie. Sin ir más lejos, el primero de ellos nos narra un partido de preparación del equipo antes de la llegada de *Miyagi* y *Mitsui*.

LOS PERSONAJES

Aunque no podemos negar que tenemos delante un manga de deportes donde vamos a encontrar más o menos largos partidos, **Slam Dunk** es la historia de cinco personajes, cada cual con sus propias características.

Ryota Miyagi

El miembro más bajito de Sohoku pero no por ello menos valioso. *Ryota* juega al baloncesto entre otras cosas porque está enamorado de *Ayako*, la *manager* del equipo.

Hisaishi Mitsui

Junto a *Akagi* y *Kogure* son los tres jugadores de tercer curso del equipo. *Mitsui* llegó a ser elegido en el colegio como MVP (jugador más valioso), pero una lesión lo apartó de los campos de juego. Su arrogancia, rebeldía y orgullo le impedían volver a jugar al baloncesto y se dedicaba a meterse en líos junto a su banda. Su respeto hacia el entrenador *Anzai* (el entrenador de Shohoku) le hace volver al equipo.

Kaede Rukawa

También estudiante de primero, *Rukawa* ya jugaba en el colegio al baloncesto, donde ya demostró que es un jugador excepcional. Juega de alero y mide 1,87. Fuera del baloncesto, *Rukawa* es indiferente a todo, por lo que suele estar dormido todo el día. Es frío, reservado y serio. Apenas habla si no es para llamar idiota a *Hanamichi*.

Hanamichi Sakuragi

El protagonista de este manga es una especie de antihéroe: maleducado, descarado, pierde los nervios con facilidad, desconoce el significado de la palabra respeto (sólo hay que ver cómo usa los sufijos "kun", "chan" o "san") y creído (no para de alardear de ser un genio del baloncesto). A sus 16 años tiene el récord de haber sido rechazado por 50 chicas. Mide un 1,88 y juega (cuando aprende a hacerlo) de alero. Su gran habilidad jugando es que es imprevisible por su desconocimiento de las reglas de juego. Odia a *Rukawa* por encima de todo. Moriría antes de pasarle la pelota.

Takenori Akagi

También conocido como "gori" o "gorila" desde que *Hanamichi* lo bautiza así. *Akagi* es el capitán del equipo y su ardua misión es tener controlados a sus cuatro problemáticos compañeros. Sobre todo hace grandes esfuerzos por no perder los nervios con *Hanamichi*. Es uno de los mejores jugadores de la prefectura de Kanagawa. Su sueño siempre ha sido llevar al equipo de Shohoku a las finales. Ahora que está en último curso, ve la posibilidad de cumplir su sueño con su actual equipo.

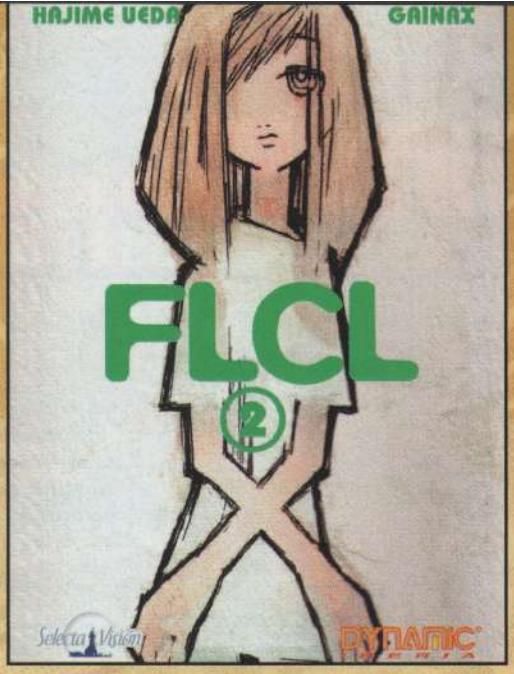
EQUIPO SHOHOKU

Kiminobu Kogure: *Kogure* es junto a *Akagi* y *Mitsui* el jugador más veterano del equipo. No es tan buen jugador como el resto de sus compañeros, pero es un elemento importante en la cohesión del equipo.
Haruko Akagi: Es la hermana de *Takenori*. Está loca por el baloncesto y enamorada de *Rukawa*. Ella es quien anima a *Hanamichi* a jugar al baloncesto.
Ayako: Es la *manager* del equipo. Es la encargada de enseñarle los movimientos básicos a *Hanamichi* y animar al equipo.

Junto a los miembros del equipo de Sohoku, encontramos a otros personajes igualmente importantes para el desarrollo de la historia como son el entrenador *Anzai* o los amigos de *Hanamichi* (destacando *Yohei Mito*), que se convierten enseguida en los primeros seguidores del equipo aunque muchas veces sea para reírse de las meteduras de pata de *Hanamichi*. No menos importantes son los miembros de los equipos rivales. Sobre todo destacan los jugadores de los tres equipos más fuertes de la prefectura de Kanagawa: Shohoku tendrá que enfrentarse a los equipos de Shoyo, Ryonan y Kainan para poder representar a su prefectura en los campeonatos nacionales. *Hanamichi* no lo va a tener nada fácil.

FLCL

¿TE ESTÁS QUEDANDO CONMIGO?



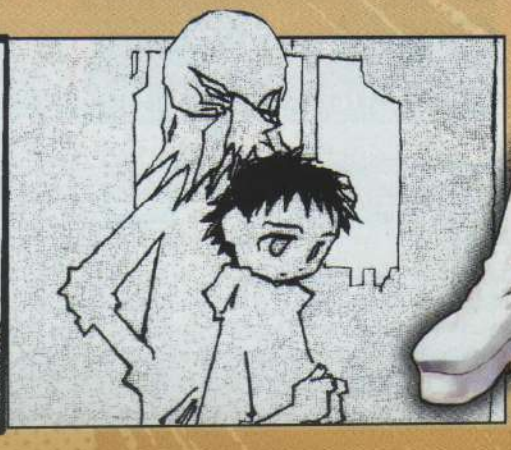
Fooly Cooly (mmm... ¿Tonto divertido?), como rezan algunos de los subtítulos, es de las obras más disparatadas y extrañas (incluido el apartado gráfico) que haya leído en bastante tiempo. Y de vez en cuando un "giro brusco" así se agradece.

El caótico argumento nos muestra a un muchacho de una ciudad industrial en la que la integración con las máquinas es algo bastante normal. Un día como otro cualquiera, nuestro protagonista, *Naota* (*Takkun* para *Mamimi*) es arrollado y golpeado en la cabeza por *Haruko*, una chica con el pelo rosa que monta en una vespa amarilla, afirma ser alienígena y utiliza un bajo como arma mortal (y en realidad lo es), y de la que todo el mundo rumorea cosas... por lo visto con bastante acierto. *Mamimi*, amiga de *Naota*, observa entre medio horrorizada y medio fascinada la escena, y le hace una foto al pobre *Naota* mientras rueda ladera abajo medio inconsciente. *Haruko*, al verlo tirado, piensa que lo ha matado (lejana era su intención, pues declara no haber matado nunca a un niño...) y levemente asustada intenta enterrarlo ¬_¬U con la incomprensible colaboración de *Mamimi*. *Naota*, lejos de estar muerto, aunque sí bastante contusionado, es "agraciado" con dos robots (por si uno os parecía poco) que, según parece, pertenecen a dos bandos opuestos y que salen... ¡¡del chichón de su cabeza!! Por supuesto, aquí no acaba la cosa: *Haruko* (y el robot bueno, *Kantide*) se instala en casa de *Naota* como asistenta; *Mamimi* (que está un tanto... ejem... loca), la presunta novia (abandonada) del hermano mayor de *Naota*, esta más interesada en el propio *Naota*; el padre de *Naota* es un tanto despreocupado, pervertido y "bohemio"; su abuelo es un misterio (y *Mamimi* no le gusta e absoluto); y su gato es un... un... ¡No hay palabras!

Naota no recibe más explicaciones de *Haruko* (saltándose el hecho del "atropello") que su cabeza es como el bolsillo de **Doraemon**, una puerta a otra dimensión y que, para variar, en el universo se libra una batalla entre el bien y el mal; y *Haruko*, contrariamente a lo que *Naota*, y el resto de nosotros, quiere pensar, pertenece al bando de los buenos...

Ese es el principio de esta extraña y compleja historia que visualmente es de lo más extraño. Por momentos dibujada por un niño, por un amateur, por un humorista de tiras de periódico o por un genio del manga, el estilo de **FLCL** no deja de ser, como poco, diferente y arriesgado. Desde luego en ningún caso es algo a lo que estemos acostumbrados; y que si impresiona es por sus trazos característicos que en algunos casos llegan a ser terriblemente confusos... Como si la historia no fuera ya de por sí bastante liosa ^_^U

Pero no me malinterpretéis, **FLCL** no está nada mal (de hecho es bastante buena) y es ideal para salir de la rutina de series que a veces nos inundan, y como sólo son dos tomos no se os hará interminable



(aunque la pega es que es bimestral y el segundo tomo está tardando una eternidad en salir... Como el volumen 4 de **Excel Saga**, también de Selecta, que todavía esperamos, aunque a ver si para cuando leáis esto ya están los dos a la venta). Además, como el anime, cuenta con referencias a muchas obras de manga y cultura, siendo una de las más notables del primer tomo la parodia de "El Grito" de *Munch* o las referencias a **Doraemon** o **Evangelion** entre otros (Gainax se auto-homenajea a menudo durante toda la serie).

Las únicas pegas que he encontrado a la edición de Selecta Visión y Dynamic son fallos menores... Si obviamos el precio (un pelín alto), la tardanza en la aparición del segundo volumen y el tremendo fallo de la página 20 del primer tomo, con el fotolito puesto del revés... Bueno no seamos crueles que son un tanto "noveles" en esto de editar manga ^_^U

SACANDO CONCLUSIONES

Supongo que es lógico que **FLCL** sea una obra... extraña... por decirlo de algún modo, puesto que quien produce esta obra es Gainax, productora de la universalmente conocida por su guión sencillo (*NdL: O, para algunos, directamente absurdo, aunque por supuesto los evababosos saltarán diciendo que es que en nuestra enanez mental no hemos entendido esa obra maestra*) y su gran contenido argumental **Evangelion**. Pero Gainax no sólo se ha encargado de producir la obra, sino también de (aprovechando el tirón del anime, que es anterior al manga) guionizarla. De ahí sus "idas de pelota". Y aunque parezca extraño, después de todo el caos y la locura, la historia de *Enokido Yoji* (guionista del anime) es más comprensible de lo que lo fuera **Evangelion** (por poner un ejemplo ^_^U).

Antes no lo he comentado, pero el excelente dibujo corre a cargo de *Hajime Ueda*, un desconocido del mundillo, seguramente debido a que este nombre es un, más que probable, pseudónimo detrás del cual se esconde algún mangaka que no desea ser reconocido como el padre de la... criatura.

Sin embargo, hay que reconocer que después de todo, y por lo menos, **FLCL** es muy divertida y os hará pasar un buen rato. Leedla, visionadla y disfrutadla. ¡Hasta el mes que viene!

"Si están los chavales del MINAMI va a haber bulla..."
FLCL, tomo 1

Y TAMBIÉN EL ANIME

En este mini repaso habría que hablar también del anime de **FLCL**, lo que pasa es que como ya se hablo de él no hace demasiado en estas mismas páginas, tan sólo comentaré que es una serie de OVAs de animación digital que Selecta Visión, no hace mucho, ha editado en España con éxito dispar (seguramente debido a sus, por entonces, típicos problemas de *authoring* con los extras y su precio). El anime tiene el mismo, si no más, disparatado argumento que el manga que aquí comento. Sólo que es más largo, más caótico, más loco y, por supuesto, más divertido (al menos para algunos). Amén de que, como es lógico, pasan muchas más cosas que es imposible resumir en tan sólo dos tomos de manga. Quizá, siendo objetivo a tope y dejando a un lado el argumento (que parece ser el típico de Gainax: O lo amas a muerte o lo consideras la peor basura de la historia, ¿tendrán estos chicos punto medio?), decir que la animación es una maravilla: Planos poco habituales, ángulos imposibles, movimientos de cámara poco frecuentes en cualquier serie... Ya digo, guión aparte, la realización técnica es impecable. Y en cuanto a la banda sonora... bueno, igual te gusta e igual no, supongo que eso va en gustos. A mi entender resulta en ocasiones demasiado ruidosa y otras veces ni te enteras de que está (lo que decía del "punto intermedio" de los chicos de Gainax).

© 2001 Gainax / Hajime Ueda.

CAPTAIN TSUBASA
¿NUEVO Y MEJORADO?

El que más el que menos, todos hemos oído hablar de Campeones (también llamada Óliver y Benji), esa mítica serie que abanderó junto a Los Caballeros del Zodiaco y Dragon Ball el boom del manga en este país. Todos recordamos esos interminables campos de fútbol, esos tiros supersónicos y ese protagonista que jugaba ciego, manco y cojo si hacía falta. Pues bien, dicha serie volvió a Japón con motivo del mundial bajo el título de Captain Tsubasa: Road to 2002, que no tardó en pasar de nuevo al anime. Un anime que era un remake de toda la primera parte con las evidentes mejoras técnicas y luego además las nuevas aventuras. Un anime que emite Antena3 y que Manga Films tiene a la venta en vídeo. Un anime que pasamos a comentar en este repaso a la saga completa.

Era evidente que en España una serie que tuviera al fútbol como elemento principal tenía que calar hondo. ¿Evidente? Para nada. Muchas y muy variadas son las series deportivas que basándose en el fútbol han pasado con más pena que gloria. Por lo tanto, resulta obvio que esta mítica **Campeones** (**Captain Tsubasa** en el original) tiene que tener un algo especial, pero... ¿El qué? ¿Qué tiene esta serie que no tengan otras para haberse ganado por méritos propios el título de "serie legendaria"? Vamos a verlo, y para ello nada mejor que un buen resumen antes de analizar el tema.

EL MANGA

Que para aclararnos mejor dividiremos, pues el manga de **Captain Tsubasa** consta de tres series, **Captain Tsubasa, Captain Tsubasa World Youth Edition** y **Captain Tsubasa Road To 2002**; y dos especiales: **Boku wa Misaki Taro** y **Holland Youth**; todo publicado en la conocida Shonen Jump.

Eso sí, advertir desde el principio que *Yoichi Takahashi* es un autor MALO. Sus dibujos pueden considerarse sin ningún problema patéticos, y aunque al final obviamente mejora, en conjunto resulta un dibujante lamentable. En su faceta de guionista... pues tampoco es que el chico se mate, la verdad, y de ahí que resulte tan extraño que su serie haya triunfado. Ya lo trataremos más adelante, ahora centrémonos en la historia.

CAPTAIN TSUBASA (1981- 1988)

En 1981 *Yoichi Takahashi* publicó una historia corta para la revista Shonen Jump (Shueisha) de apenas 32 páginas que serviría para que los editores le dieran el visto bueno para el desarrollo de lo que sería **Captain Tsubasa**, que como ya os imagináis tuvo un éxito arrollador (lo suficiente como para que aguantara varios años entre las 10 más vendidas, algo nada sencillo en el saturado mercado japonés). De hecho, es de las pocas series que han tenido una segunda edición en formato de lujo (bueno, no es que sean pocas las que lo han logrado, pero sí que es cierto que no es habitual). Resumiendo, que esta serie de 37 tomos (21 en la edición de lujo) fue el origen de todo.

La historia comienza cuando *Tsubasa Ozora* (*Óliver Atom*), un joven enamorado del fútbol, se traslada a una nueva ciudad. Obviamente, su primer paso es ir a apuntarse a alguna escuela (con equipo de fútbol), pero se encuentra con dos entre las que existe una fuerte rivalidad: la escuela pública Nankatsu (Newppy) y la privada Shutetsu (San Francis). *Óliver* decide unirse al equipo de fútbol de Nankatsu, que para variar es malo con ganas, de esos que en la vida gana un partido. Menos mal que cuenta con la ayuda de *Roberto Hongo*, el delantero centro de la selección de Brasil, casualmente amigo de su padre.Y claro está, para darle un poco de emoción a la cosa, no tarda en enemistarse con *Genzo Wakabayashi* (*Benji Price*), portero del Shutetsu y, obviamente, guardameta imbatible donde los haya. Surge entonces el primer enfrentamiento de la serie, que es entre estos dos equipos dentro del torneo de la ciudad para decidir quién será el representante en el Campeonato Nacional.

En dicho enfrentamiento aparece además otro de los personajes clave de la serie: *Taro Misaki* (*Tom Baker*). A medio encuentro el Nankatsu (Newppy) se encuentra sin reservas (debido a las lesiones) y, en un claro aviso del realismo que tendrá la serie, tiene que recurrir al público, del que tras una pequeña "selección" sale elegido el susodicho *Tom Baker*, quien rápidamente conectará con nuestro protagonista y juntos formarán la temible "pareja de oro" (Golden Combi).

Tras este partido se crea el Nankatsu (New Team), y entramos en el Campeonato Nacional, en el que se irá presentando el amplio abanico de personajes que caracteriza a esta serie.

Así, pronto conocemos al malo por excelencia *Kojiro Hyuga* (*Mark Lenders*), siempre acompañado de su complemento ideal, el joven centrocampista *Takeshi Sawada* (*Dani Melow*); no tardan en aparecer los gemelos *Tachibana* (*Derrick*) y sus temibles acrobacias; también merece comentario el enorme portero *Teo Sellers*, que pone en serios aprietos al equipo protagonista; pero sin duda el rival más destacado (Meiwa aparte, claro) es *Jun Mizugi* (*Julian Ross*), genio entre los genios que no sólo demuestra a nuestro protagonista lo mucho que todavía tiene que aprender sino que, gracias a su enfermedad de corazón, introduce el primer drama absurdo de la serie, pues manda cojones que un crío de nada de años se juegue la vida por un partido (eso sí, espectacular el momento en el que parece que se ha muerto). Claro que por su parte el equipo rival por antonomasia, el Meiwa (Muppet), tampoco lo tendrá fácil, pues el compenetrado Furano (Flynet) de *Hikaru Matsuyama* (*Phillip Calahand*) lo pone contra las cuerdas hasta tal punto que tienen que recurrir a su as en la manga, el también imbatible portero karateka *Ken Wakashimazu* (*Ed Warner*) para ganar. La final está servida. Como no podía ser de otra forma, Nankatsu Vs Meiwa.

Evidentemente, no os lo vamos a destripar (pese a que es obvio quién gana), así que damos el mismo salto que en la serie y nos vamos a tres años más tarde, donde un *Óliver* que no cuenta con la ayuda ni de *Benji*, ni de *Tom*, ni de *Roberto* (quien tuvo que volver a Japón, aunque le dejó unas notas a su pupilo) ha conseguido que su equipo sea siempre campeón. Algo que no parecerá tan fácil en esta ocasión, pues ya en la clasificación para el Campeonato Nacional tiene problemas, en concreto con el Otomo, equipo donde milita el excomponente del Nankatsu *Jack Morris* además de la joven estrella *Shun Nitta* (*Patrick Everett*). Pero nada, *Óliver* puede con todo y nuevamente se clasifican para el Campeonato Nacional, donde para variar un poco debe derrotar al rapidísimo (y guarro) *Makoto Soda* (*Ralph Peterson*), quien a su vez para clasificarse derrotó a *Teo Sellers*; al original dúo que forman el pequeño *Mitsuru Sano* (*Sandy Winter*) y el enorme *Hiroshi Jito* (*Clifford Yumma*); y, para rematar, una semifinal con el siempre formidable *Hikaru Matsuyama*. Por su parte, y para que no se diga que lo tuvieron fácil mientras que *Óliver* tenía que llevar a su equipo él solo, el Toho (equipo en el que recaen *Mark*, *Dani* y *Ed*) pierde a su megaestrella al quedarse paralizado *Mark* en un enfrentamiento contra *Julian Ross* en el que a este le vuelve a dar un ataque. Sin embargo, y

como no podía ser de otro modo, para la final *Mark* vuelve a ser titular, y el duelo entre el Tiro del Tigre (Tiger Shoot) y el Tiro con Efecto (Drive Shoot) está servido.

Y como de nuevo no vamos a destripar nada, sólo comentar que tras este Campeonato se elige a los integrantes de la Selección Nacional Juvenil para una gira por Europa, que se presenta como el final apoteósico, pues por fin tenemos a todos los personajes que han ido apareciendo en la serie juntos en un mismo equipo y no como rivales condenados a perder como hasta ahora (cosa que jodía pues ciertamente caen mucho mejor que el propio protagonista -que es el típico enchufado de mierda-).

Así, tras unos tortuosos comienzos, pues nadie toma en serio a una selección japonesa, poco a poco la cosa mejora, y de esta forma asistimos a las trabajadas victorias contra Italia, Argentina y Francia (épico partido, por cierto) para llegar a la gran final contra la Alemania del legendario *Karl Heinz Schneider* (sin olvidarnos del muro humano que es *Peter Müller*, claro).

De nuevo no destripamos nada, así que baste decir que así termina esta primera parte, finalizando la serie en 1989.

BOKU WA MISAKI TARO Y HOLLAND YOUTH SPECIAL

Boku wa Misaki Taro fue publicado en la revista Shonen Jump en 1985, aunque la recopilación en volumen no salió hasta diciembre de 1987. Se trata de un tomo dedicado a *Taro Misaki* (*Tom Baker*) y su vida tras el primer Campeonato Nacional, y cabe decir que el autor ha declarado varias veces que se identifica con este personaje (de hecho los parecidos entre *Tom* y su mangaka son más que sospechosos).

La versión animada de esta historia, que acaba con *Tom* en Francia, corresponde al capítulo 66 de la primera serie.

Por su parte **Holland Youth Special** sirvió de prólogo a la segunda serie, **Captain Tsubasa World Youth**. Fue publicado en 1993 (1996 en volumen) y narra los partidos de preparación para el mundial entre Japón y Holanda, y en el que al principio una selección sin *Óliver* resulta vapuleada por Holanda pues ni *Tom Baker* ni *Philip Calahand* ni *Mark Lenders* consiguen liderarla hacia la victoria. Esto cambia, obviamente, cuando llega *Óliver*. Entonces cambian las tornas. Pero claro, en Holanda no está su estrella, *Brian Cruyffort*.

La adaptación al anime fue una OVA producida en 1994 por Shueisha.

CAPTAIN TSUBASA WORLD YOUTH (1994-1997)

La segunda parte, **Captain Tsubasa World Youth Edition**, se desarrolla en 18 volúmenes y se centra en el mundial juvenil sub-19. Aunque empezar, lo que es empezar, empieza presentándonos a un clon de *Óliver* llamado *Aoi Shingo* que es tan tonto como él, tan enchufado como él, y encima va de gracioso. Un asco de personaje. Nos cuenta cómo su vida en Italia es un "infienno" porque el pobrecito ama el fútbol (y encima admira a *Óliver*) pero claro, como es japonés nadie lo toma en serio (menos mal que encuentra ayuda en un viejo conocido de los lectores, el portero *Gino Fernández*). Luego damos un salto temporal y nos vamos a Japón, donde el Toho de *Lenders* se proclama nuevamente campeón tras una apretada final contra el Nankatsu de *Tom Baker* y el fichaje *Patrick Everett*. Por último, vemos un enfrentamiento entre *Óliver* y *Carlos Santana*, su principal rival en Brasil, donde se fue con *Roberto* (de nuevo aquí se ve la idea que tenía el autor sobre el tema: Como Brasil es la mejor selección del mundo, la brasileña es la mejor liga del mundo. Menos mal que en esta serie ya empezó a espabilarse...).

Entonces empiezan los verdaderos preparativos para el mundial, con muchas sorpresas, pues algunos jugadores como *Ed Warner* abandonan hartos del favoritismo que hay en el equipo, y otros simplemente son expulsados por el nuevo entrenador (todo un flash cuando tras un enfrentamiento contra el Real Japan Seven que lleva el nuevo mister este expulsa a vacas sagradas como el propio *Lenders*) porque no están a la altura.

Sin embargo llega *Óliver* para salvar la papeleta, y guía a una en principio mermada selección japonesa en la fase clasificatoria contra equipazos de la "talla" de Tailandia o Arabia Saudí.

Pero pronto llega el mundial y como era de esperar vuelven todos los personajes clásicos y habituales para vencer a los más que complicados equipos rivales (que ya empiezan a guardar serios parecidos en cuanto a sus integrantes con las selecciones reales, y es que en esta serie el autor comenzó a meter a futbolistas reales, aunque muy esporádicamente), que por fin van variando un poco (aunque no mucho, pues lo único así realmente novedoso son las selecciones de México y Suecia, al estar Holanda ya más que presentada).

Obviamente, esta vez la final no es contra Alemania, sino contra los verdugos de estos, Brasil, que bajo la tutela del mismísimo *Roberto* y liderados por *Carlos Santana* tienen un equipo que da miedo, especialmente el as que *Roberto* se guarda en la manga: *Naturesa*.

Tras este mundial, que debido a diversos problemas se concluyó muy precipitadamente (surgieron algunas tensiones entre el autor y los editores, llegando la cosa a tal extremo que el final de la serie no se editó en la Shonen Jump, sino que sólo apareció en el volumen recopilatorio de la misma. Especialmente triste el hecho de que la preparadísima semifinal entre Japón y Holanda (por fin con *Cruyfort*) jamás llegara a verse como tal partido), nuestros protagonistas fichan por varios equipos reales, acabando por ejemplo *Óliver* en el Barcelona (¿será este el motivo de su crisis?), su rival brasileño *Naturesa* en el Real Madrid, *Lenders* en la Juventus y *Benji* en el Hamburgo.

En **Captain Tsubasa World Youth** comprobamos la evolución del autor, tanto a nivel gráfico, pues con la madurez de los personajes tiene que cambiar su estilo cabezón a uno que más parece sacado de una serie de *Clamp*, como a nivel de guión, pues parece que por fin se empieza a enterar de cómo es el fútbol de verdad, quedando reflejando en el mayor realismo de los partidos y jugadas (aunque sigue habiendo mucha ciencia ficción, claro) o en el propio mundial, que tiene desde las fases clasificatorias hasta la gran final, incluyendo prórroga con gol de oro. Y no se olvida de los romances que tenían algunos de los personajes, pues al final hay incluso una boda (y no, no es entre *Óliver* y un balón, como cabría esperar).

En definitiva, una serie ahora ya sí con una cierta calidad y que sí justifica plenamente su éxito.

CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002

Las malas relaciones que motivaron la precipitada conclusión de **World Youth** llevaron a pensar que la serie había llegado a su final definitivo, pero el que el mundial del 2002 se celebrara en Korea y Japón cambió totalmente las cosas: Un acontecimiento así tenía que leerse en las páginas del manga de fútbol más famoso de la historia de Japón. Y así, a principios de 2001 se serializó en la revista quincenal Young Jump (y no en la Shonen Jump como hasta ahora) **Captain Tsubasa Road to 2002**.

Que empieza algo antes del final de **World Youth**, pues por ejemplo *Óliver* todavía no ha fichado por el Barcelona. Y es que, tras la final, recibe muchas ofertas, pero aún le queda un partido por disputar, que termina en plan muy bonito con él anunciando que se irá a Europa, donde de verdad están las mejores ligas del mundo (la española y la italiana) con tal de ganar el mundial 2002.

Tras un sueño en el que se ve enfrentado a *Benji* en la final de la Champions League (¿jugando él en el Barcelona? Se nota que era un sueño...), y tras patearse todos los estadios de

los equipos que pretendían ficharlo y visitar a sus amigos *Benji* (Hamburgo) y *Mark* (Juventus), finalmente se decide por el Barcelona, y ficha nada menos que por 2.500 millones. Dado que acaba en el filial pues su puesto ya está ocupado (y nada menos que por el capitán de la selección brasileña y el ganador de un balón de oro, el gran *Rivaul*), vemos por qué el Barsa está en plena crisis ^_^. Aunque tranquilos, que *Van Sal* lo hace diciéndole que es un poco para probarlo, hasta que meta 10 goles, y entre que en el primer partido mete 4 y además empieza directamente como capitán, os podéis hacer una idea de lo que durará la cosa (pese a ello, pilla una depresión de caballo por ir al filial).

Y a partir de ahí más o menos las evoluciones de todos, especialmente de nuestro prota: Cómo *Óliver* se enfrenta a *Rivaul* y es humillado por este (pese a lo cual se espera que ocupe el puesto de *Fago*, fichado por su equipo rival el Real Madrid ^_^U), cómo el estilo de *Mark* resulta ineficaz ante las herméticas defensas italianas (sin poder además utilizar su Tiro del Dragón pues podría destrozarse al no tener el equilibrio necesario debido a su musculatura), los avances que *Benji* (quien rechaza una oferta de *Schneider* para fichar por su club, el Bayern de Munich, alegando que conseguirá que no le meta ni un gol en toda la temporada), que *Tom Baker* se recupera de su lesión (en **World Youth** se lesionó por salvar a su hermana y apenas pudo jugar) y decide abandonar la liga francesa para irse a la japonesa (concretamente al equipo donde juegan *Bruce Harper* (*Ryo Ishizaki*) y *Jack Morris*, aunque están de reservas), a todos los componentes de la selección juvenil jugando en la liga japonesa (excepto *Dani Melow*, que está en el último año del instituto), etc.

No mucho más, pues tampoco podemos dedicar demasiado espacio a esta parte. Aunque si tenéis interés, escribidnos y dedicaremos un extenso artículo a esta parte. Pero vamos, os lo podéis imaginar, más de lo mismo, pero mejor y más adaptado. Y recordad que esto es la temporada 2001-2002, a ver qué pasa cuando empiece el mundial. Seguiremos informando (que es que en Japón apenas acaba de salir el tomo 7).

Sólo decir que, como cabía esperar, la serie es excelente. Combina el ya mejorado estilo gráfico del evolucionado autor con un mayor conocimiento del fútbol real por parte de este, con lo que la cosa gana en todos los sentidos.

EL ANIME

Del anime existen tres series, una OVA especial, una serie de trece OVAS y cinco películas. No está mal...

CAPTAIN TSUBASA

Mítica primera serie, la que triunfó en España. Son 128 capítulos que adaptan los 27 primeros volúmenes de la serie (que consta de 37). La realización estuvo a cargo del Studio Comet, y se emitieron en TV Tokyo desde el 28 de octubre de 1983 hasta el 29 de Marzo 1986.

Esos 13 tomos que quedaron fueron los que más tarde se animarían en forma de las 13 OVAs del Campeonato Europeo que aquí también pudimos ver en abierto en un canal nacional.

La adaptación al anime es bastante fiel, aunque por supuesto encontramos los típicos añadidos para alargar la serie tan frecuentes en todas las series de anime. De esta forma pudimos disfrutar de cosas como el minicampeonato europeo que se recuerda cuando *Óliver* está en el hospital antes de la gran final contra el Toho.

Huelga decir que dada la antigüedad de la serie, la animación no es ninguna maravilla, y uno acaba un tanto harto de las ya clásicas líneas cinéticas (por no mencionar las perspectivas y esos míticos campos que más parecían valles enteros que no meros terrenos de juego). Pese a ello, la serie triunfó como pocas, y ese que esos campos de fútbol eternos, esos partidos de millones de capítulos, tienen un "algo" que hacen a esta serie entrañable.

CAPTAIN TSUBASA J

Años después del éxito de la primera serie animada, y con motivo del manga de **World Youth**, se realizó esta otra, con un total de 47 episodios, realizados también por el Studio Comet, que se empezaron a emitir en Fuji TV el 21 de Octubre de 1994 y se alargó hasta 1995.

La serie se divide en dos etapas. Una primera de 34 capítulos que en realidad es un remake de la serie original, debido a que aún no existía suficiente material del manga para adaptar. Y los capítulos del 35 al 47 ya adaptan la nueva serie de manga **Captain Tsubasa World Youth**. Aunque sólo adapta los 7 primeros volúmenes de los 18 que son. Que le falta más de la mitad de la serie, vamos. Y en apenas 12 episodios, para eso mejor que no hubieran hecho nada.

Como cabe suponer dada su fecha de creación, la animación ya es más aceptable y detallada, teniendo en general bastante calidad. Fue emitida en Antena 3, aunque pasando bastante desapercibida (pese a que algunas cosas perduran en la memoria, como el llamar al Nankatsu "Los Gavilanes").

CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002

La cercanía del mundial y el éxito de la nueva serie **Road to 2002** hacían presagiar una rápida adaptación al anime, y así fue, pero cuando el 7 de octubre de 2001 TV Tokio se estrenó el primer episodio... Los muchos fans se encontraron con un nuevo remake.

En parte era lógico, pues cuando se estrenó la animación el manga apenas llevaba dos volúmenes recopilatorios. El problema es: Con el precedente de **Captain Tsubasa J**, ¿la serie realmente adaptará todo el manga o se quedará de nuevo a medio? Porque además, todo hay que decirlo, no ha calado ni de lejos como la anterior. En cualquier caso, supongo que no tardaremos en verlo, pues Manga Films tiene la serie a la venta, que además se emite por Antena3. Y la serie también se emite en Sudamérica.

Esta serie ya tiene una animación y calidad más que aceptable, cosa lógica dada su novedad, pero las cosas suceden demasiado rápido, quizá demasiado, y de momento son pocos los fans de la clásica serie que hayan caído prendados por este nuevo título. En cualquier caso, vamos allá con la historia:

Óliver Atom (en un gran acierto, los responsables de la serie buscaron a unos expertos (sí, nosotros, vuestra querida revista Minami) para que les dijeran las correspondencias de los nombres japos que ellos tenían con los clásicos que se emplearon en la serie legendaria) es un enamorado del fútbol que nada más llegar se mete en el Shutetsu y... bueno, en realidad la historia es la misma, así que comentaremos brevemente las diferencias, como son los cambios en resultados de partidos (ahora menos abultados) o la desaparición de equipos enteros (por poner un ejemplo, en el Tercer Campeonato Juvenil se pasa directamente de la clasificación frente al Otomo de *Patrick Everett* (*Shun Nitta*) al partido contra *Mitsuru Sano* (*Sandy Winter*) y el enorme *Hiroshi Jito* (*Clifford Yumma*), quedando sólo la semifinal contra el Flynet (Furano) de *Hikaru Matsuyama* (*Phillip Calahand*) antes de pasar a la final contra el Toho). El resto... sólo el tiempo lo dirá. Y con suerte también algún canal nacional.

CAMPEONES
Hacia el Mundial
OLIVER y BENJI

LA SERIE EN VIDEO ¡YA A LA VENTA!

Oliver: el mejor jugador de Japón y la nueva estrella de Brasil

¡Completa tu colección!

3 CAPÍTULOS EN CADA VÍDEO

EN KIOSCOS Y PUNTOS HABITUALES

www.mangafilms.es

manga films

LOS OVAS

La primera OVA de **Captain Tsubasa** apareció en 1989 y se llama **Tsubasa yo hatake! Sekai e no chosen**, de tan sólo de 30 minutos de duración, y que no es nada del otro jueves.

Pero como ya se ha dicho también existe una serie de OVAS, 13 para ser concretos, que adaptan los tomos que no se incluyeron en la primera serie de anime, esto es, del tomo 25 al 36, ya que el último (el 37) no ha sido adaptado al anime.

Las 13 OVAS se editaron bajo el título de **Shin Captain Tsubasa** entre 1989 y 1990. Producidos por Shueisha y CBS/Sony, fueron puestos a la venta y emitidos por Tele5 en su día (y ya han sido comentados antes).

LAS PELÍCULAS

De **Captain Tsubasa** existen 5 películas producidas por Tsushida Pro y Movic y distribuida por la TOEI, las cuatro primeras prácticamente una miniserie para cine. Aunque seguramente, con el tema del mundial y la nueva serie de animación **Road to 2002** pronto aumentarán.

1. **Europe Daikessen** (Desafío europeo)
Estrenada en julio de 1985, y al parecer ambientada tras el primer Campeonato Nacional Juvenil, narra un encuentro entre la selección de Japón con un combinado europeo, en el que se encuentran los personajes europeos típicos (*Schneider*, *Pierre*, *Steve*, *Hefner*, etc). Con 40 minutos de duración el partido guarda cierto parecido con el campeonato europeo que se recuerda cuando *Óliver* está en el hospital antes de la final contra el Toho.

2. **Ayaushi! Zen Nihon Jr** (¡Peligro! El campeonato Juvenil de Japón -Aquí "La Revancha"-)
El 21 de diciembre de 1985, *Óliver* vuelve a visitar las pantallas de los cines japoneses, ahora para el partido de vuelta en tierras japonesas contra el combinado europeo, aunque esta vez Japón no lo tendrá tan fácil, pues *Lenders* ha renunciado al Toho, a la selección y al fútbol tras perder el segundo Campeonato Juvenil frente a *Óliver* y se ha ido a mejorar con su primer entrenador, *Benji* no tiene permiso para jugar y *Tom Baker* no aparece. Aunque les queda un consuelo, *Julian Ross* se suma al equipo, sólo tiene 10 minutos, pero con alguien de la calidad de *Julian*, eso es suficiente. Más de lo mismo en casi una hora de duración.
Estos dos títulos fueron incluidos en el primer DVD de Jonu Media dedicado a esta serie. Con un doblaje correcto aunque en ocasiones cutre (ese comentarista que se adelanta o esa voz de *Lenders* no es que sean una maravilla), la calidad es exactamente la misma que la de la serie (tirando a malilla, vamos), pero sin duda este DVD hará las delicias de los aficionados.

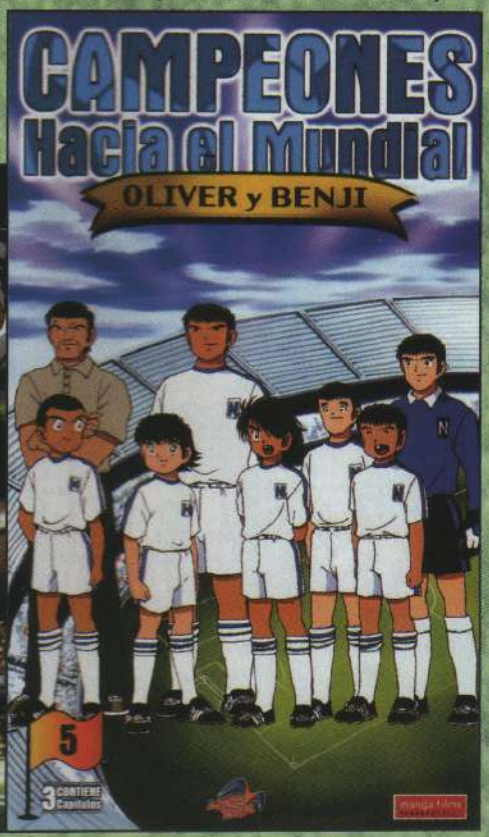
3. **Asu ni mukatte hashire** (Corre hacia el mañana -Aquí "Camino al Mundial"-)
Del 15 de marzo de 1986 data este film de *Óliver* y compañía, que precede al que se estrenaría unos meses más tarde. Esta primera peli, que más bien debería calificarse como TIMO, dura poco más de 33 minutos, prácticamente la mitad de los cuales son flashbacks de la serie (sobre todo de cómo se conocieron *Óliver* y *Benji*). De hecho, si quitáramos esa paja y no consideráramos que es un previo para la cuarta peli, casi podría haber sido un capítulo de transición entre la serie y los 13 OVAs del Campeonato Juvenil Europeo, pues son los entrenamientos y proceso de selección de los jugadores del combinado nipón. Como puntos destacables el retorno de *Tom* con un mensaje de *Schneider* y el duelo entre *Óliver* y *Benji* (y que recuerda a todos que aunque en España y en casi todo el mundo la serie acogiera en su título a ambos, en el original japonés sólo aparece *Oliver*).

4. **Sekai daikessen! Junior World Coup** (¡El gran desafío mundial! El campeonato mundial juvenil -Aquí "La Copa del Mundo"-)
En el mismo 1986 apareció esta película que narra el final de la saga empezada en el anterior film, aunque esta vez hay novedades, ya que el clásico encuentro anual entre Europa y Japón esta vez será una especie de Mundial Juvenil al participar también Estados Unidos y un combinado sudamericano. Llega por fin el relevo, pues el equipo sudamericano se deshace del europeo, enfrentándose a nuestros protagonistas en la final. En esta película de casi una hora vemos a personajes que conocemos de las 13 OVAs del Campeonato Juvenil Europeo como *Fan Díaz* o *Ramón Victorino*, con la sorpresa de un rubio *Carlos Santana* (aunque aquí en lugar de "cyborg del fútbol" es llamado "la máquina") y el encontrarnos a *Roberto* como entrenador del combinado sudamericano.
Estas dos últimas películas también fueron editadas por Jonu Media dentro de un único DVD, cerrando así la saga de títulos que contaban los tres Campeonatos Juveniles Europeos (pese a que el último fuera ya Mundial). Lo mismo que el otro DVD: Calidad de animación típica de la serie, y doblaje pasable pero tirando a malillo que de todas formas encantará a los fans y aburrirá a los que no soportaban la serie.

5. **Saiko no teki! Holland Youth** (¡El Gran rival! Holanda Juvenil)
Los japoneses tendrían que esperar hasta 1994 para volver a ver a *Óliver* en los cines. Narra los partidos de preparación para el mundial entre Holanda y Japón de manera más o menos fiel al manga. Desgraciadamente, la vi hace demasiado tiempo (y de una cinta realmente mala) y no recuerdo ningún detalle digno de mención ni la duración (que no era mucha, de todas formas), lo lamento.

LOS EXTRAS

Como cualquier serie de éxito que se precie, **Captain Tsubasa** cuenta en su haber con todo el repertorio clásico, es decir pósters, shitajikis, muñequitos etc etc. El merchandise habitual, vamos, y sin contar los dojinshis (sobre todo yaoi dado el amplio número de personajes masculinos. Especialmente remarcables los que



de *Mark Lenders* y *Ed Warner* realizó la conocida autora yaoi *Minami Ozaki*, la famosa creadora de **Zetsuai** y **Bronze**). Destacarían los CDs con la banda sonora y los videojuegos, pero desgraciadamente el espacio no nos sobra y no podemos extendernos demasiado, pero cabe mencionar un juego para PlayStation que hace tiempo que ronda estas tierras (al menos pirateado) y que reproduce fielmente la serie, incluidas pequeñas animaciones cuando un jugador realiza su tiro especial o cuando el portero se prepara para actuar (con voces incluidas, of course). Lo dicho, si en el futuro queréis que nos extendamos un poco, sólo tenéis que decirlo.

EL PADRE DE LA CRIATURA

Yoichi Takahashi es el por aquí bastante desconocido nombre del autor de esta saga, quien habiendo nacido el 28 de julio de 1960 en Tokio se declara un fan empedernido del deporte, tema en el que se centra toda su producción. Se hizo profesional con una historia corta de **Captain Tsubasa** publicada en 1980 en la Shonen Jump. En dicha historia, que podría muy bien llamarse **Captain Tsubasa Chapter 0** y cuyo protagonista se llamaba *Taro Tsubasa*, sentaría las bases de lo que sería su obra magna. En 1981 se empezó a publicar **Captain Tsubasa**, con la que estaría trabajando durante ocho años.

Sin embargo, y quizá por esto de no encasillarse, *Yoichi* probó suerte con otros deportes. En 1988 publicó **100m. Jumper** dedicada al atletismo, en 1989 **Ace** ambientada en el mundo del béisbol, y en 1993 **Chibi** el boxeador. Aunque ninguna obtuvo, ni por asomo, el éxito de su serie reina. También ha realizado historias cortas ambientadas en el mundo del tenis, esquí, baloncesto... recopiladas en el tomo especial de **Captain Tsubasa** titulado **Boku wa Taro Misaki**.

Y en 1993 volvió a trabajar en nuevas aventuras de **Captain Tsubasa**. Así que está claro que a *Yoichi* le gusta el fútbol, y la verdad es que ha realizado otras obras futbolísticas aparte de **Captain Tsubasa**, como **FW-Jin**, **Keeper Coach** o **Kosu!**. Huelga decir que actualmente está con **Captain Tsubasa Road to 2002**, que ya va por su tomo 7 (en Japón), aunque recientemente ha comenzado un nuevo manga, titulado **Hungry Heart**, nuevamente dedicado al fútbol y sobre un jugador muy violento que acaba entrenando un equipo femenino.

EL SECRETO DE SU ÉXITO

De nuevo nos encontramos con la pregunta: ¿Cómo es posible que una serie bastante monótona y repetitiva (por no mencionar su dudosa calidad técnica) arrasara como lo hizo eclipsando incluso a secuelas posteriores y teóricamente superiores? Aquí podríamos tirarnos horas y horas debatiendo. Podría ser por su enorme elenco de personajes, entre los cuales siempre habrá alguno que te guste. Podría ser porque trata de un tema que aquí en España apasiona como es el fútbol. Podría deberse a los valores que trata: Amistad, sacrificio, autosuperación, etc. Podría ser debido precisamente a su simplicidad, a que entretiene y divierte sin calentamientos de cabeza. Podría ser... Joder, por poder podría ser hasta por la canción del principio, esa mítica cancionceja que todos hemos cantado en algún karaoke alguna vez.

Podría ser debido a mil causas y motivos, pero como es imposible saberlo, nos centraremos en los hechos: **Captain Tsubasa, Campeones** para los amigos, es una serie de las legendarias, de las que arrasaron pero bien (y no sólo aquí, también en países como Francia o Italia), y de las que ayudaron al boom del manga. Será vieja, será previsible, será monótona, pero ya sólo por lo que representó se merece el título de cojonuda.

Sus secuelas, va en gustos. A mí personalmente ni **J** ni **Hacia el mundial** me han entusiasmado, mientras que de **Campeones** guardo un más que grato recuerdo y además la tengo grabada, pero como para gustos hay colores, aquí lo dejo.

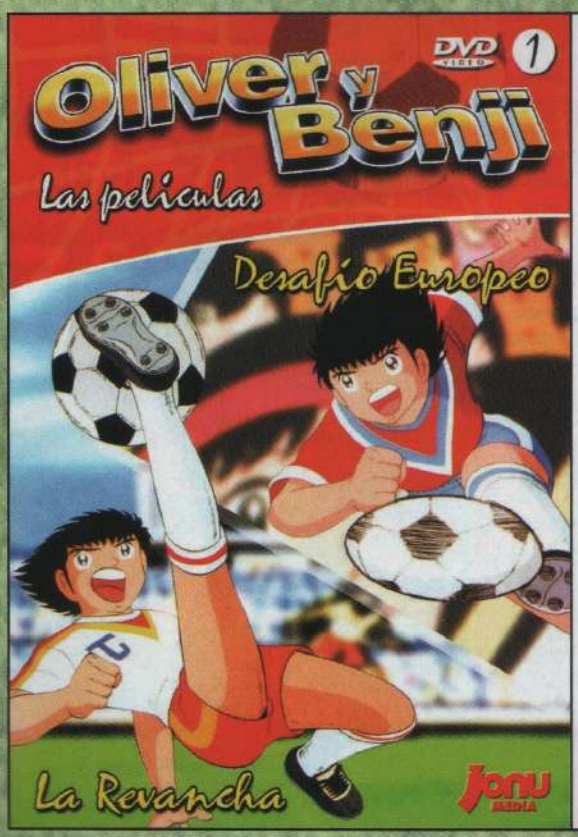
EN ESPAÑA

Es evidente que, habiendo llegado la práctica totalidad del anime de **Captain Tsubasa**, y encima con el éxito cosechado (al menos la primera parte), los aficionados antes o después se iban a interesar por el manga. Mucho, pero mucho mucho, se ha hablado de la publicación de **Captain Tsubasa** aquí en España, pero siempre acabando en un punto muerto porque son varios los problemas. Para empezar, el dibujo del primer manga es patético, al estilo por ejemplo de los primeros tomos de **Los Caballeros del Zodíaco** o peor incluso; algo que en principio tira para atrás a los compradores, pese a lo cual el manga de **Saint Seiya** ha acabado triunfando en España (eso sí, de mano de Glénat, que no de Planeta que en su día la cerró por falta de ventas).

Y si el problema es la primera serie, ¿por qué no se edita a partir de **World Youth** o incluso **Road to 2002**, que son las que más interesan? Pues porque los japos obligan a que las series se editen íntegras, desde su número uno. Resueltas las dudas y superada la primera reticencia del dibujo, estaría el tema del uso de equipos y jugadores reales posiblemente sin que se hayan pagado los derechos, cosa que podría dar problemas legales. Pero en Francia se está editando, y es tan Europa como nosotros.

Así pues, ¿por qué no se publica en España? ¿Porque no se puede o porque no se quiere? Bien, adelantemos una primicia: sabemos de buena tinta que la serie ya se está rotulando. Ahora bien, ignoramos si finalmente saldrá a la luz, si lo hará desde el número uno o saldrán dos tomos simultáneamente con el principio inevitable y el principio de lo interesante, si... Vamos, que no sabemos mucho. En realidad bastante es que nos hayamos enterado de que se está preparando una edición oficial en España (porque no oficial salió una fanedición), pues os aseguro que el tema se ha llevado con absoluto secreto.

No puedo despedirme sin agradecer a *Genís* y *Saeba* la ayuda que me han brindado para realizar este artículo, y sin aconsejaros a todos que le echéis un ojo a la serie, si vais con predisposición, seguro que os encontráis con un manga/anime que se ganará un hueco en vuestro corazón.



© Yoichi Takahashi / Shueisha / TV Tokyo / Avex.

WORLD OF NARUE
EL MUNDO DE NARUE

SI MULDER LEVANTARA LA CABEZA...

De las series más divertidas publicadas en los últimos tiempos, World of Narue (Narue no sekai; El mundo de Narue) nos tres las aventuras de una simpática y atípica extraterrestre y su peculiar familia.
De la mano de Ivrea España, nos acaba de llegar (bueno... ejem... a estas alturas supongo que todos habréis visto ya los tres números que han salido) World of Narue. Una divertida serie, con tintes románticos, que narra las típicas aventuras de una chica y su novio, ambos alumnos de un instituto de secundaria... ¿He dicho "típicas"? No, no... ¡De típicas nada! El novio alucina en colores: *Narue* es extraterrestre, casi todos lo saben y se lo creen; la hermana mayor de Narue es más pequeña que ella y vive con una sirviente digital en una nave que se transforma en casa; y encima se teletransportan usando una diadema... Vamos, igualita que *Kare kano*... ¬_¬

¿DE QUÉ VA TODO ESTO?

Pues lo dicho, *Narue Nanase* es una guapa estudiante de secundaria, algo introvertida con sus compañeras, bastante pobre... y extraterrestre. Bueno, medio-extraterrestre. Su madre era de la tierra, su padre... bueno... ejem... su padre del planeta Japón (sabíamos que los japoneses viven en "otro mundo", pero esto ya es pasarse ¬¬U). *Tadashi Nanase*, el padre de *Narue*, pertenece a la Agencia Galáctica de Información, una división de la Alianza Galáctica, y está destinado en la Tierra. *Narue* también trabaja para ellos, lo que le causará algún quebradero de cabeza por su relación con nuestro otro protagonista: *Kazuto Iitsuka*. *Kazu-chan* (como lo llama su chica) es el novio de *Narue*, y eso le reporta muchos quebraderos de cabeza. Es secuestrado, casi torturado, golpeado, casi seducido por una supuesta hermana menor robot... Pero ante todo él quiere a *Narue* (iohhh!) y por ella hace lo que sea (incluso desatacarla de la pared del baño de los chicos...)

Lo más curioso es que casi todo el que descubre que *Narue* es una E.T. (y ella no lo oculta para nada) lo acepta con bastante normalidad. Casi todos, siendo la excepción su compañera *Yagi*. Una chica a la que podríamos considerar el *Fox Mulder* del instituto: sin muchos amigos, pasa demasiado tiempo sola o sólo en compañía de las estrellas, donde le gustaría estar. Aunque esta investigadora (que no es tan mala como parece) no será el peor enemigo al que *Nanase* (y el pobre *Kazu-chan*) deba enfrentarse... Ya veréis.

EL EFECTO TOUCH

Llevada a cabo con una gran dosis de humor y algo de "ternura", la obra de *Tomohiro Marukawa* es genial. Ya desde la primera, increíble y tronchante escena en la que *Kazuto* le cuenta a *Maruo*, su mejor amigo, cómo conoció a *Narue* (que ahora os describiré brevemente), nos damos cuenta de por dónde van los tiros. Para los amantes de los buenos guiones (según gustos, claro), lo tiene, y por su excelente dibujo nadie tendrá ni la más mínima queja.

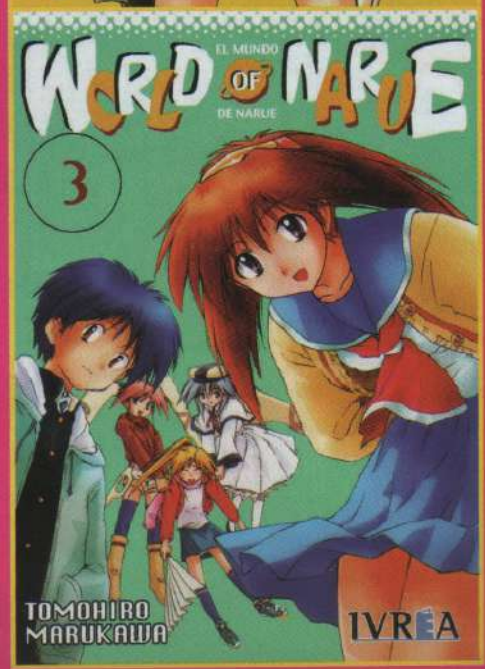
Pasemos a describir el Efecto **Touch**: Tiene un buen dibujo con estupendas escenas muy bien desarrolladas; un guión que amén de otras cosas, habla del amor entre estudiantes; y se utilizan a menudo bates de béisbol... ¿**Touch**?

Pues no... Al menos no recuerdo que en la obra de *Adachi Minami* le robara el corazón a *Tatsuya*, salvándole la vida al despanzurrar los sesos de un, aparentemente, indefenso cachorrito, contra una pared y con un *bate de béisbol*... ¡Ahh! El amor... qué bonito... ^_^U Es que "es venenosa..." dice *Narue*... ¡Jo! Y eso es sólo la primera escena ^_^

Llevada a cabo con una gran dosis de humor y algo de "ternura", la obra de Tomohiro Marukawa es genial.

Como ya he dicho, la obra pertenece en cuerpo (dibujo) y alma (guión) a *Tomohiro Marukawa*, un mangaka amateur (nadie lo diría) con muy buenas ideas. **World of Narue** comenzó a publicarse en 1999, en la prestigiosa revista Shônen Ace, y lleva 4 tomos recopilatorios que en principio veremos por aquí (aunque Ivrea dilate su publicación como si fueran 8) y sigue abierta en Japón. Otras obras de este autor son **Angel Link** y **Blitz Girl IV ausf H**. Esta última es su segunda obra profesional y el propio autor hace "publicidad" de la misma a través de los personajes de **World of Narue** (si es que hay que barrer para casa...).

Con una buena edición, la única pega de esta estupenda obra es su precio (7,5€), algo elevado si lo comparamos con el mismo formato de otras editoriales. Así que lo único que me resta por decir es que os lo compréis, que lo leáis y que os muráis de risa con él. ¡Ah! No lo he dicho, pero el propio autor dice que **World of Narue** no es un manga para chicas (es Shounen a muerte). Se equivoca... Es para todo el mundo. Lo vais a disfrutar.



KUMO

SLAYERS

SI LAS ECHÁBAIS DE MENOS...

Después del éxito de Slayers Special, la editorial Ivrea sigue publicando nuevas entregas de nuestras hechiceras, brujos y guerreros favoritos: es el *Retorno de Slayers*.

Estas pasadas Navidades le ha tocado el turno a **Slayers Return**, una adaptación al manga de la película del mismo titulo de 1996. Con idéntico formato a **Slayers Special**, el tomo único de Return deja buen sabor de boca, pues de nuevo, al igual que en la anterior serie (y el resto de las obras de **Slayers**), el guión es de *Kanzaka Hajime*, lo que aporta continuidad y la misma frescura y comicidad a la obra. El dibujo corre a cargo de *Yoshinaka Shoko*, que goza de un estilo muy similar al de *Ohtsuka Tommy*... (Debería decirlo al revés, puesto que **Return** forma parte de una colección anterior a **Special**). Aunque es una historia autoconclusiva, este tomo forma parte de aquella legendaria primera edición de **Slayers (Reena y Gaudy)** que en su día sacó Planeta (por tanto, *Yoshinaka Shoko* también era su dibujante). Y estamos de suerte, porque Ivrea ha puesto a la venta esa serie (esperemos que esta vez entera), en la que se recogen las dos primeras temporadas de la serie de TV, **Slayers** y **Slayers Next**. Por cierto, que podrían animarse también a editar el primer tomo original de **Slayers**, el cual ellos mismos editaron en Argentina y que nunca ha visto la luz en España. Seguro que los otaku se lo agradecerían. Además, parece que Ivrea está también interesada en la edición para España de las dos ultimas obras (por el momento) de **Slayers**: **Slayers Premium** (otra adaptación de una película, y que Ivrea ya ha confirmado para el salón del cómic de Barcelona) y **Slayers: Knight of the Aqualord** (todavía sin recopilar), ambas del 2002. Veremos a ver.

Pero volvamos a nuestro tomo. En realidad, **Return** podría haber formado parte de **Special**, puesto que tanto la historia como su estilo encajan perfectamente. Sin embargo, al tratarse de una adaptación, su extensión es más larga de lo que lo son las historias cortas de **Special**. Veamos un resumen:

Una vez hemos pasado el divertido prólogo, nos encontramos con la típica situación en la que *Lina* y *Naga* discuten por la comida. Y una vez más un inocente viandante es alcanzado por uno de los hechizos lanzados durante la disputa. Aunque, ¡Oh casualidad!, esta vez el peatón en cuestión es la hija del alcalde de un pueblo en peligro, es decir, una buena cliente para nuestras "heroicas" hechiceras que, más interesadas en la recompensa y la comida que en ayudar a la pobre muchacha, se lanzan a la aventura.

El pueblo está esclavizado por la organización maléfica Dzine y es obligado a excavar la montaña para complacer al líder de Dzine, *Galef Kainzard*, que ansía encontrar un antiguo tesoro élfico que le permitiría (venga, seguro que lo sabéis...) "dominar el mundo". Por supuesto, *Lina* y *Naga* tratarán de enfrentarse a este malvado (y cómico) brujo que resulta ser un tanto casposo y desdichado.

Y, aunque *Galef* parece fácil de derrotar, no lo es tanto su tesoro, que resulta ser un monstruo "bueno para nada" creado a partir del duro "orihalcon", cuyo único objetivo es un brazalete del que *Naga* se apropia nada más llegar al pueblo... El resto, ya sabéis, os toca leerlo a vosotros ^_^

En el tomo se incluye además la historia extra que cuenta cómo *Galef* se convierte en el líder de "Dzine" y es abandonado por su mujer. Una historia corta y divertida con el *estilo Slayers*.

Dejando de lado algunos... "fallos"... de traducción, típicos de Ivrea, la obra goza de la habitual calidad de esta editorial (buena, sin alardes) e incluye las ya imprescindibles páginas a color (el prólogo de la historia) y sobrecubierta. El precio, el mismo (-_-U) de siempre, 7´50€... Y, si os gusta la saga ya tenéis en el mercado un par de ejemplares **Slayers: Leyenda Demoniaca**. ¡Hasta el mes que viene!

© 1997 Kanzaka Hajime, Yoshinaga Shoko / Kadokawa Shoten Publishin Co. Ltd.

EVA EVRARD

AZUKI-CHAN

EL PASO DE LA INOCENCIA AL PRIMER AMOR

Azuki es un anime que está siendo (de nuevo) emitido por Canal Sur 2 de imagen sencilla (muchos dirán incluso mal dibujado) pero que nos llega al corazón debido a la sencillez y lo cotidiano de su argumento. Esta serie, que basado en el manga Azuki-chan (nombre original nipón) nos llega de la mano de *Masayuki Kojima*, nos narra la vida de *Azaka Noyama*, una chica que se enfrenta al siempre difícil trámite de pasar de la infancia a la adolescencia.

UNA HISTORIA COTIDIANA

Azuki es una niña de 5º grado de la escuela elemental (o primaria). Su verdadero nombre es *Azaka*, pero sus amigos le pusieron este apodo debido a sus dos graciosas coletas con grandes lazos rojos. De carácter reservado, es muy tímida y vergonzosa, aunque cuando la conocen de verdad, llega a convertirse en una maravillosa amiga. Vive con sus padres y su hermano pequeño, quien aprovecha cualquier momento para incordiar a su hermanita (aunque en realidad le tiene mucho cariño). Su madre perteneció a una banda de motoristas (¡qué cosas!) pero actualmente es ama de casa. Su padre trabaja fuera aunque eso no le impide estar con sus hijos e incluso llevarlos al colegio o de compras. *Azuki* quiere mucho a su familia pero se siente algo avergonzada de su padre cuando aparecen sus amigos (es normal, está en la edad), llegando a decirles cosas increíbles de este (pero luego descubrirá que su padre está lleno de sorpresas).

Un buen día, aparece en el colegio un nuevo alumno. Se trata de *Mike*, un chaval de rasgos occidentales cuyo padre vive en Nueva York. *Azuki* siente que su corazón se acelera, no sabe qué le ocurre hasta que se da cuenta: ¡Se ha enamorado de él! A partir de ese momento su vida cambia totalmente y ayudada por sus amigos se enfrentará todos los días al reto de conseguir que *Mike* y ella paseen juntos bajo un paraguas (símbolo nipón de amor).

ANIMACIÓN

El anime está basado en el manga **Azuki-chan**, publicado por la editorial Kodansha en un total de cinco volúmenes (tankoubon). Sus autores son *Yasushi Akimoto* y *Chika Kimura* (entre las obras de este último nos encontramos además **Mainichi**, serializada por Bamboo Comics en 3 volúmenes o **Pajamas Deeto**, publicado por la Kodansha en 7 volúmenes). Este manga de sencillo argumento tuvo un gran éxito, por lo que la productora Madhouse de mano de *Masayuki Kojima* decidió en el año 1995 adaptar la historia a la televisión en un conjunto de 117 episodios. La serie fue emitida en Japón durante los años 1995 a 1998. El guión fue adaptado por *Shun-ichi Yukimuro*, *Chie Wakaki* y *Tatsihiko Urahata*. Debemos destacar además la maravillosa banda sonora creada por *Yo Tsuji*, sobre todo el opening de carácter alegre y despreocupado, que hace juego con el espíritu de la obra. Los diseños son de *Yoshiaki Kawajiri*, simplistas y poco impresionantes.

Debemos tener en cuenta que la serie fue realizada hace ya unos años, y no se tenían los medios técnicos con los que contamos actualmente (bueno, nosotros no, ellos ^_^). Además este carácter sencillo proporciona a la serie un aspecto entrañable. Los escenarios tienden al realismo, y únicamente el diseño de los personajes se aleja de la realidad.

Así, la serie ha si do acogida tanto por niños como por adultos, que ven en **Azuki** un reflejo de la realidad misma y de los problemas que surgen al llegar a la adolescencia.

LOS AMIGOS DE AZUKI

Beth (Kaoru): Su mejor amiga. Su madre tiene una peluquería. Casi no conoce a su padre por sus constantes viajes. Muy sensible y de buen corazón. Por culpa de su amor por *Ken* lo pasa muy mal.

Cathy (Jidama Muromachi): Chica muy fuerte a la que no le interesan para nada los chicos (por ahora). Se comporta como un chaval (de no ser por sus trenzas parecería uno) y nunca lleva falda (sólo una vez pero se sintió muy incómoda). De carácter abierto y extrovertido, aunque también con muy mal genio. Siente un afecto especial por su abuela a quien pide consejo además de galletas.

Jin (Tomo Shimoinaba): Inteligente y educada chica que vive bajo una estricta disciplina. Es delegada de clase y le gusta *Joy* (forman una extraña pareja). No sale mucho con las chicas pero es muy amiga suya.

Mike Springfield (Yunosuke Kahobata): El chico que le gusta a *Azuki*. De carácter reservado, aunque es muy simpático y educado. En cuanto llegó se hizo amigo de *Ken* y *Joy* (y de *Azuki*). Tiene una perra a la que saca a pasear (y curiosamente suele coincidir en la calle con la protagonista).

Ken Koda: El más infantil del grupo. Siente algo por *Azuki*. Trabaja con su padre en el restaurante llevando la comida a domicilio. Se ha hecho muy amigo del hermano de *Azuki*, y se divierte mucho enseñándole a jugar al beisbol. Cuando *Azuki* no está cerca incluso parece que le gusta *Beth*.

Joy (Makoto Yuchi): El "tonto" de la clase, aunque más bien es inocente y despistado. Tiene una curiosa mirada y vive con su madre y su hermana. Aunque le gusta una profesora, a veces parece que siente algo por *Jin* (nunca se sabe qué pasa por su cabeza).

Lisa (Yoko Murakami): Es la rival de *Azuki*, ya que también le gusta *Mike*. Utiliza el dinero de sus padres (que son ricos) para hacerse amiga de los chicos. Se lo tiene muy creído, va muy arreglada a clase y es demasiado superficial. Pero hay algo en su vida que le avergüenza y que casi nadie sabe...

Daisu Noyama: El hermano pequeño de *Azuki*. Vive la vida despreocupadamente. Siempre está alegre y es muy obediente con sus padres. Tiene una novia en clase que se llama *Setsu*, aunque realmente le gusta *Lisa*.

ASÍ QUE...

Con **Azuki** asistimos a la transformación de una mentalidad infantil en su viaje hacia la madurez de las relaciones sentimentales, con todos los quebraderos de cabeza que ello supone (un tema que seguramente sonará a muchos de nuestros lectores).

Como extra, en esta serie podemos ver reflejadas las costumbres y tradiciones japonesas en la vida cotidiana de los adolescentes. Y encima es gratis.

EVA EVRARD

GENERATOR GAWL

MECHAS Y CHICOS GUAPOS

Tres chicos llamados *Gawl, Kôji y Ryô* deberán salvar el futuro del planeta de una tercera guerra mundial, pero para ello tendrán que esconder su verdadera personalidad. Este anime nos mezcla ciencia ficción y peleas entre mechas con la amistad y el amor típico de la adolescencia, todo ello combinado con un toque de humor y una pizca de acción.

SUS CREADORES

Generator Gawl es un anime compuesto por 12 episodios dirigido por *Mizushima Seiji*, que ha participado en otros animes como **Dai Guard, Vandread**, el episodio 9 de **Neon Genesis Evangelion** y **Shaman King**.

La productora es la legendaria Tatsunoko Productions, que tiene en su curriculum el haber producido los animes más conocidos de los años 70 como son **Gatchaman** (el mítico **Comando G**), **Speed Racer** o **Macross.**

Fue creado en 1998 por *Hidefumi Kimura* (dibujante de los mechas del anime ecchi **Honno no Labirinsu** y de **Agent Aika**, ambos del Studio Fantasia; además ha realizado una historia corta de terror llamada **7-banme no Fushigi**) y *Fumihiko Shimo* (guionista de **Dai Guard** y **Full Metal Panic**), quienes lo presentan como una producción de *Tatsunoko Pro Project Room*, responsable también de **Tekkaman Blade**, otra serie de mechas. Fue estrenado en la televisiones nipona TX el 6 de Octubre del año 1998.

El diseño de los personajes y los mechas corre a cargo de *Akira Oguro* (storyboard de **Final Fantasy X**, diseñador de mechas en **Brain Powerd** y del anime de **Dominion Tank Police**), *Yasuhiro Moriki* (diseñador de mechas en **Please! Teacher, Martial Succesor Nadesico, Silent Mobius**), *Kenji Teraoka* (diseño de personajes de **¡Ah mi diosa! La película**, y diseño de mechas en **Ghost in the Shell, Dual** y **Arc the Lad**), y *Takashi Tomioka* (**Radiant Silvergun**, videojuego de la consola Saturn y **Rahxephon**).

Generator Gawl, además de numerosos *doujinshis yaoi* y *hentai*, tiene una adaptación oficial al manga realizada por la dibujante de shôjo *Jun Sasameyuki*, quien es conocida por realizar también la adaptación de **Melty Lancer** así como por ser la dibujante del manga **Louie, el guerrero de las runas** (publicado en nuestro país por Norma). Debido a su especialidad en el género *shôjo*, nos encontramos con un manga del tipo *bi-shônen* (de chicos guapos). El manga está compuesto por dos tomos, y os lo recomendaría de no ser porque en nuestro país resulta algo difícil de encontrar.

Quizás lo que más llame la atención a todo el que vea este anime sea la simplicidad de los diseños de los personajes combinado con una gran calidad en cuanto a la animación y estética de los mechas. Sin embargo, aunque los personajes tengan unos diseños suaves, están muy bien caracterizados en cuanto a personalidad y expresividad. Sin duda alguna, lo más llamativo son las escenas de lucha entre *Gawl* y los *Generators*, cuya complejidad no nos llega a dificultar la percepción de todos los movimientos como ocurre quizás en otros animes de mechas.

Y no podemos dejar de resaltar el maravilloso opening diseñado por *Nakazawa* (director de animación de **Fushigi no Umi no Nadia** y diseñador de los personajes de **El-Hazard**), donde se suceden combates entre el protagonista y los *Generators*. El tema, "*I want out*", ha sido compuesto por *Saga Yuuki* y es muy movido y cañero, por lo que seguro que os va a gustar tanto como a mí. El ending, por el contrario, es algo más tranquilo y refleja escenas de la vida normal como estudiante. Ambos temas los podemos encontrar en el CD **Generator Gawl Original Soundtrack T-1**, con un total de 33 pistas en las que se incluyen dos versiones del opening y del ending (la del anime y la extendida) que acompañan el resto de temas musicales que aparecen en el anime como música de fondo. Además del CD, el merchandise de esta obra no es escaso, y es que aparte de lo típico podemos encontrar maquetas para construir nosotros mismos, llaveritos en "Super Deformed" a escala normal y en "Child Body", y por supuesto figuritas a escala de los mechas para todos los gustos.

¿DE QUÉ ESTAMOS HABLANDO?

Septiembre del año 2007; tres chicos llamados *Gawl, Kôji y Ryô* precedentes del año 2175 tienen una importantísima misión: Deben frenar el desarrollo en la investigación biotecnológica para evitar así que en el futuro se desarrolle una nueva especie llamada *Generators*. Estos *Generators* son realmente humanos a los que el

profesor *Takuma Nekasa* les ha implantado unas células que les proporcionan características especiales y los convierte en algo así como máquinas de matar. *Gawl* es en realidad también un *Generator* criado por la organización *Kuwere* que surgió tras la Tercera Guerra Mundial con el fin de repoblar el planeta gracias a los *Generators*. *Kôji* y *Ryô* son dos jóvenes científicos que trabajaban para *Kuwere* hasta que descubren que la intención de esta organización no es realmente repoblar el planeta, sino dominarlo. Para evitarlo los tres chicos irán al pasado para impedir el desarrollo biotecnológico, pero los cálculos no salen bien y llegan después de lo previsto, por lo que sólo tienen tres meses para cumplir la misión. Algo así como **Terminator** pero en tres chicos y sin tanto músculo...

Todo comienza un buen día en el que una chica llamada *Masami* está jugando con su Gameboy en su habitación. La madre, que tiene una pensión para estudiantes, la llama para presentarle a los nuevos inquilinos. Pero cuando esta sale, una fuerte luz llena el ambiente (una luz que será el comienzo de todos los problemas...). La chica es estudiante de la prestigiosa escuela Ohju, y además trabaja a media jornada en un restaurante de comida rápida para ayudar económicamente a su madre. En este restaurante es donde toma al pobre *Gawl* por un pervertido ya que este no deja de mirarla. Pero en realidad el chico se muestra extrañado e interesado por la visión de una fémina. Aunque el principio no es muy bueno, los chicos han conectado y así comienza una buena amistad entre *Gawl*, *Kôji*, *Ryô*, *Masami* y la mejor amiga de esta, *Natsumi*. La amistad y las relaciones están muy bien, pero ellos han venido a cumplir una misión en la que se encuentran con un gran inconveniente, y es que deben pasar inadvertidos, por lo que tienen que asistir a una escuela privada llamada Ohju Gakuen pasando por estudiantes normales. Las chicas no saben nada acerca de los planes reales de los chicos, y encuentran interesantes a los chavales intentando establecer con ellos una típica relación de amigos adolescentes. Así, *Masami* termina perdidamente enamorada de *Gawl*, razón por la cual se ve envuelta en numerosos problemas.

Ryô y *Kôji* intentarán por todos los medios sabotear las investigaciones, siendo ambos el cerebro de la misión, mientras que *Gawl* se encargará más bien de luchar como un *Generator*, con una agilidad y fuerza sobrehumanas. En su transformación adquiere numerosos poderes, pero esto le puede llegar a costar incluso su propia humanidad, por lo que *Gawl* debe controlar en todo momento el límite para no sobrepasarlo. Y todo en apenas 12 capítulos. Casi nada. Por cierto, que no hace mucho (a principios de septiembre) ADV Films sacó un set con 4 DVDs llamado "Generator Gawl Perfect Collection" con los 12 episodios en inglés, japonés y subtitulado en inglés, a ver si por aquí hacen lo propio (en su día salió al venta en vídeo de mano de Selecta). En conclusión, nos encontramos ante un anime de una calidad bastante buena y un guión interesante que nos hará pasar un entretenido rato, así que aprovechad que la están reponiendo en el canal Buzz.

PERSONAJES

GAWL KUDO

Es en realidad un *Generator* venido del futuro para impedir la Tercera Guerra Mundial. Con sólo 16 años y gracias a los poderes que le da el ser un *Generator*, es un magnífico luchador. Es un chico inmaduro, de pelo azul oscuro y ojos verdes, lo cual le proporciona ese encanto que hace que *Masami* se enamore de él.

SUZUKI KOJI

Este chico de 17 años es un excelente líder para el grupo. De gran inteligencia y carácter serio y reservado, es un fanático de los ordenadores. Tiene el pelo largo y verde y los ojos negros.

RYO KOUDO

Es el rubio de ojos azules. Tiene 16 años y es el más vulnerable de los tres. Su gran inteligencia y sensibilidad le llevan a oponerse con todas sus fuerzas a la aparición de los *Generators*. Fue quien descubrió los verdaderos planes de la organización y quien, experimentando con *Gawl*, le dio los poderes (por lo cual se siente terriblemente culpable).

MASAMI ITO

Esta chica tiene como vecinos en la pensión de su madre a tres chicos encantadores (cosa que le pone muy contenta) y trabaja en un local de comida rápida. De carácter alegre y extrovertido, es la del pelo marrón largo y ojos negros.

NATSUMI

Es la mejor amiga de *Masami*. Tiene un carácter dulce pero muy reservado debido a su gran timidez. Es una gran amante de las flores y en realidad es un experimento de *Ryuko*. Tiene el pelo de color rosa muy llamativo, lo cual contrasta con su carácter introvertido.

SAITO RYUKO

es una bella mujer perteneciente a *Kuwere* que, al igual que los chicos, proviene del futuro. Se hace pasar por profesora de la escuela Ohju para así estar muy cerca de los chicos. Creó numerosos clones de sí misma y es quien fue al pasado para provocar la Tercera Guerra Mundial. Tiene un ayudante que se llama *Kanae*.

Lupin III

La entrega de este mes de nuestra sección sobre series clásicas la vamos a dedicar a una serie de la cual, creo yo, sería imperdonable que nos olvidásemos. Hablamos de Lupin III, una de las producciones más conocidas dentro de Japón y también en Occidente.

Lupin III se nos presenta como el nieto del famoso ladrón de guante blanco *Arsenio Lupin*, ideado por el célebre escritor francés *Maurice Leblanc* en 1907. Los robos de *Arsenio Lupin*, personaje sorprendentemente elegante y caballeroso, se caracterizaban por su exquisita precisión y por quedar, una vez en el punto de mira de este personaje, completamente sentenciados. Sin embargo, el *Lupin* en el que nos centraremos en esta página, es decir, el nieto del original, a pesar de conservar esa precisión, esa elegancia y esa capacidad absoluta para escapar de los brazos de la justicia, presenta también una serie de rasgos que lo hacen inconfundible. Y es que *Lupin III* es un sarcástico empedernido. Tremendamente confiado en sus posibilidades, se ríe de todo el que puede, pero tiene un gran defecto y es que se deja llevar por todo lo que tenga nombre de mujer. Y más si se trata de "su" querida *Fujiko Mine*. Astuta y escurridiza, no se sabe muy bien si *Fujiko* forma o no parte de la banda de *Lupin*, puesto que todos los robos que este comete acaban siendo en beneficio casi exclusivo de *Fujiko*.

Junto a *Lupin* encontramos a *Jigen Daisuke* -un experto pistolero, inseparable de su sombrero, de un buen whisky y de un buen cigarrillo- y a *Goemon Ishikawa* -un samurai de los de toda la vida, infalible con la espada y fiel a las tradiciones de sus antepasados,-. Entre ambos formarán un equipo infalible y compenetrado, aunque ninguno de los tres se lo pensaría dos veces a la hora de disparar a alguno de los otros dos, si las circunstancias así lo requiriesen.

Asimismo, siempre cerca de *Lupin* - especialmente de *Lupin*, si bien *Jigen*, *Goemon* y *Fujiko* son igual de delincuentes- nos encontramos al frustrado *Inspector Zenigata* de la INTERPOL, incapaz de echar el guante a este inigualable ladrón. Entre ambos acaba por formarse una relación de amor-odio, aunque siempre regida por un código de honor, que haría imposible la existencia del uno sin el otro y viceversa. Y, cómo no, *Lupin* se ríe de *Zenigata*; se ríe una y otra vez cuando, delante de sus narices, le repite continuamente: "Hoy tampoco me atrapas, papi". Y es que *Zenigata* es casi como un padre para *Lupin*.

Sin duda, esa apariencia de *ladrón amable* de chaqueta y corbata y largas patillas y esa sátira que se desprende de sus aventuras hacen a *Lupin* uno de los personajes más carismáticos del manganime. Hay que remarcar también de qué manera muchas de las aventuras de *Lupin* intentan enmarcarse en acontecimientos históricos reales. Vemos en **Lupin III** referencias a *Hitler*, a la Segunda Guerra Mundial, a la discriminación en Sudáfrica por el color de la piel hace décadas, etc. Y también son dignos de mención los diseños mecánicos y los vehículos de época que figuran en esta serie. *Lupin* alterna entre un precioso descapotable clásico y un canijo SEAT de mediados de siglo, si bien no se sabría muy bien en qué época encuadrar sus aventuras, dada la coexistencia de elementos de épocas muy diversas y dado también el paso del tiempo entre unos episodios y otros (en los últimos largometrajes de *Lupin* podemos ver todo un despliegue de tecnología que no figura en los antiguos,

si bien *Lupin* siempre ha estado dotado de los más ingeniosos artefactos y disfraces).

POR ORDEN

Lupin III nació como manga dentro de la revista "Weekly Manga Action", publicada por la editorial *Futaba-sha*; sería esa misma revista precisamente la que, unas décadas después, daría a luz al pequeño **Shin-chan**. Sin embargo, en 1989 la editorial *Chuokoron-sha* recopiló buena parte del manga original.

Las primeras páginas que narraban las andanzas de **Lupin III** se publicaron en 1967 y venían firmadas por *Monkey Punch*, pseudónimo bajo el que encontrábamos a *Kazuhiko Kato*, nacido en 1937 en Hokkaido. Las corrosivas aventuras de este peculiar ladrón no tardaron en forjarse un buen número de seguidores, lo que dio lugar a una primera serie de televisión (producida a principios de los 70 y que contaría con *Miyazaki* en persona como director de algunos episodios), de 23 capítulos, donde vemos a *Lupin* llevar una chaqueta verde.

Tal fue el éxito de esta psicodélica y mítica primera serie, que para finales de esa misma década la *Tokyo Movie Shinsha* decidió retomar la serie desde donde la había dejado. Y serían otros 155 episodios los que compondrían esta segunda serie, donde *Lupin* porta una chaqueta roja.

Posteriormente, a finales de los 80, se produjo la tercera y última serie de **Lupin III**, de 50 episodios, donde la americana de *Lupin* es de color rosado.

Paralelamente a estas tres series de televisión se han venido creando infinidad de largometrajes. Incluso en la actualidad es costumbre que los cines o las TVs de Japón proyecten un nuevo *especial* cada año (muchos de ellos han sido también emitidos por la televisión italiana y por la MTV alemana). Entre esos largometrajes destacan *El castillo de Cagliostro*, *La conspiración de Fuma*, *El oro de Babilonia* (las tres que han llegado a España); *Dead or alive*; *Kubatare Nostradamus*, *Dark Order of Assasination; Napoleon no Jisho wo Ubae*; *Albatros, the wings of death*; o *Twilight Gemini no Himitsu*.

Asimismo, a finales de los 90 se han publicado varios mangas nuevos basados en nuestro personaje. No están firmados por *Monkey Punch*, pero sí cuentan con su consentimiento.

Y AQUÍ EN ESPAÑA...

En nuestro país hemos podido ver las dos primeras series de la mano de *Telecinco*, si bien durante la canción de cabecera veíamos imágenes pertenecientes a la tercera entrega (misterios inexplicables). Aunque la primera de ellas venía ligeramente censurada desde Italia, la segunda serie estaba prácticamente intacta, a pesar de no ser en absoluto una serie infantil (si bien es cierto que estaba algo más rebajada que el cómic en el que se basaba). Eso sí, nuestros oídos tuvieron que soportar los siguientes cambios de nombres:

- Daisuke Jigen = Óscar Fujimoto (¿Fujimoto? Impresionante, pero sí)
- Goemon Ishikawa = Francis Ishikawa
- Fujiko Mine = Patricia Mine (aunque *Mine* venía pronunciado como *Main*)
- Zenigata = Basilio.

Para terminar, dos curiosidades. La primera: la canción española de **Lupin III** era la canción italiana de **HeMan**, mientras que la última de las muchas canciones que ha tenido esta serie en Italia (donde es uno de los animes más populares) es la canción española de **Campeones: Oliver y Benji**. Y la segunda curiosidad: *Monkey Punch* ha tenido varios problemas legales con los herederos de *Maurice Leblanc*; por este motivo, en cada país **Lupin III** ha sido bautizado de una manera; mientras que para los japoneses es *Lupin III* (leído como *Rupan Sansei*), en Italia y en España lo pronunciábamos como *Lupen*; en Francia, su nombre era *Edgar*; en Estados Unidos, unas veces se lo ha llamado *Wolf* y otras *Rupin* o similares; y en Sudamérica se lo conoce como *Cliff Hanger III*.

VAMPIRE MASTER

DARK CRIMSON

"Con la llegada del nuevo siglo, una espesa capa de niebla empezó a aparecer a lo largo y ancho del mundo. Tan espesa era que dificultaba la llegada de los rayos del sol [...]"
Inquietante, ¿verdad? Así empieza el prólogo de la última obra de *Satoshi Urushihara* (Chiriality y muchas más), editada aquí a España por Selecta Visión. ¿De qué va? Pasemos a ello.

SANGRE Y TETAS

La historia gira en torno a un joven llamado *Shion* y una chica mayor que él, que responde al nombre de *Lain*. En esta época, existen varias razas: los vampiros, seres que se sirven de otra gente como sustento de sangre para sobrevivir; y los crimsons, dueños de los clients, que convierten en sirvientes a estos y disfrutan viendo cómo los clients disfrutan de un sexo salvaje para, posteriormente, matarlos. *Shion* es uno de esos vampiros, y le salvó la vida a su compañera *Lain* a cambio de convertirse en su despensa particular y obligarle cada día a hacer lo que él quiera. Estos dos tienen la capacidad de fusionarse en una especie de mecha, y en esta forma, acaban con el mal. *Shion* es un vampiro bueno y su intención es acabar con los demás vampiros y con los crimsons. El tomo empieza con la fusión de estos dos matando a un mestizo de crimson y vampiro que pretendía violar a una chica. La siguiente escena transcurre alrededor de una joven chica que, habitualmente, tienda de discos que se encuentra, tienda en la que destroza los CDs de una cantante (*NdL: Además de parecerse enormemente a* Hikaru *(*Rosita*), la de* ***KOR***). A *Lain* le llama la atención la actitud de la chica (carente de voz), y decide que *Shion* y ella deben acompañarla a su hogar, que resulta ser una iglesia. Llegados allí, el párroco les comenta que hace tiempo, *Helen*, que así se llama la chica, pertenecía al coro de la iglesia, pero un día, alguien descuartizó a sus padres y, desde entonces, no volvió a hablar. Según él, se murmura que "el diablo le robó la voz"...

Esa misma noche se quedan allí a dormir. *Shion* se encuentra fatal, así que *Lain* le ofrece su sangre y acaban haciendo el amor (*NdL: ¿"Haciendo el amor"? Cómo se nota que escribe una chica, un chico*

[...] DE OBLIGADA COMPRA PARA TODO FAN DEL GÉNERO ERÓTICO O HENTAI .

hubiera dicho "follando", "echando un polvo" o, como mucho, "haciéndolo"). Al día siguiente, *Shion* se arrepiente de haber convertido a *Lain* en un vampiro, aunque le haya salvado la vida. Las siguientes escenas transcurren en una suculenta orgía que forma una líder de los crimson, regalo a los clients políticos por sus influencias, aunque uno habla más de la cuenta y acaba asesinado por la susodicha líder, quien responde al nombre de *Asleen* y es la cantante que tanto odia *Helen*. La mujer disfruta sexualmente con un vampiro que está a su mando (no, si aquí el que más y el que menos...). Su propósito es matar a todos los clients, con la excusa de "limpiar" el planeta, y así dejar como únicas razas existentes los vampiros y los crimsons.

Shion hace buenas migas con la chica, mientras que *Lain* sigue informándose. *Shion* le confiesa a *Helen* que su familia y la de *Lain* fueron asesinadas por los vampiros, y que por eso se vengarán. Esa misma noche, el vampiro al servicio de *Asleen* mata al párroco y lo convierte en un client más.

Lain y *Shion* se marchan de la iglesia, pero *Lain* debe volver porque se olvida el bolso allí. La chica tiene un tropiezo con el vampiro y sus secuaces, pero una vez ha acabado con ellos, aparece el párroco, convertido en vampiro, que sirve de señuelo perfecto para que la chica baje la guardia y acaba siendo secuestrada. *Helen* y *Shion* andan por la ciudad y se encuentran con el vampiro, el cual los "invita" a un banquete de clients que van a organizar... con *Lain* de por medio. *Shion* le dice a *Helen* que su voz la robaron los vampiros, de la misma forma que chupan la sangre y que también él es un vampiro, por lo que *Helen* queda confusa. Más tarde, momentos antes de un concierto de *Asleen*, esta abusa sexualmente de *Lain* (pero, ¡qué burra!). Salta de nuevo a la escena de *Shion* y *Helen*, que, entre la confusión, son sorprendidos por el vampiero, quien hace un agujero en el suelo por el que *Helen* acaba cayendo... sin que *Shion* pueda hacer nada. Preparan a *Helen* para ser la "estrella" del banquete, sin que ella pueda negarse a hacer lo que los otros quieran.

Empieza el concierto, y *Helen* es una simple marioneta cuyo único fin es acabar con *Shion*. La gente está eufórica, y a *Lain* la ponen crucificada en todo lo alto del escenario (desnuda, claro). *Shion* oye la desesperada petición de ayuda de *Lain*, y corre a socorrerla, mientras la gente en el concierto empieza a desnudarse al grito de ¡*ASLEEN*!. Pero no sólo los del concierto, sino todo aquel que la oye cantar, ya sea por radio, televisión o que la oiga desde la calle. Empieza la orgía, y llega *Shion*, cruzándosele por medio una *Helen* que no es ya más que una marioneta de *Asleen*.

Y ya, que tampoco es cuestión de contarlo todo todo, dejemos algo de intriga al lector. Eso sí, comentar que pese al final de suspense que tiene el tomito de marras, no hay ninguna evidencia física de que exista continuación alguna. Una pena, la verdad.

EL ARTE DEL SEÑOR DE LOS CHUPETES

Como no podía ser de otra forma en una obra del autor que se hizo famoso gracias a sus pezones (los que dibujaba, no los suyos ^_^U), la calidad es excelente, tanto del dibujo como del guión, y quizá lo reprochable son los casi 9 € que cuesta (aunque la edición de Selecta es correcta), aparte del claro machismo del autor, ya que en el 99% del tomo hay chicas desnudas, y a *Shion* sólo se lo ve medio desnudo el 10% del tomo (o ni siquiera eso...). Claro que es en parte lógico, pues una obra hentai (o ecchi para algunos) y todos sabemos que esos géneros no se caracterizan por su lucha por la igualdad precisamente.

Aun así, es muy recomendable, y de obligada compra para todo fan del género erótico o hentai.

O para toda fan, que también las habemos ;).

Catálogo 2003

Accesorios complementarios informáticos

VENTA Directa 902 19 63 03

Accesorios Alfombrillas

Mouse Pads Delikatessen

Accesorios

Varios

Accesorios

varios

Accesorios Mouse

Mouse Animals

Deseo recibir los siguientes productos:

☐ cod.MPDEL 70 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.MFROG 12B (5.30 €) ☐ unds.color	☐ cod.BBP (45.50 €) ☐ unds.	☐ cod.MPIGGYUSB (23.10 €) ☐ unds.
☐ cod.MPDEL 79 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.MPDEL 176 (5.30 €) ☐ unds.color	☐ cod.BAB (58.20 €) ☐ unds.	☐ cod.MPUPPYPS2 (19.80 €) ☐ unds.
☐ cod.MPDEL 25 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.CDB 2S (17.89 €) ☐ unds.color	☐ cod.BACK (34.10 €) ☐ unds.	☐ cod.MPUPPYUSB (23.10 €) ☐ unds.
☐ cod.MPDEL 30 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.E2S-TS-V (5.10 €) ☐ unds.color	☐ cod.BPT-SS-D (8.25 €) ☐ unds.	☐ cod.MCRYSPS2 (45.40 €) ☐ unds.
☐ cod.MPDEL 133 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.PH-2S (5.10 €) ☐ unds.color	☐ cod.BFL (19.80 €) ☐ unds.	☐ cod.MINIPS2 (14.30 €) ☐ unds.
☐ cod.MPDEL 153 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.ZW-2S (11.83 €) ☐ unds.color	☐ cod.MFROGPS2 (19.80 €) ☐ unds.	☐ cod.MINIUSB (17.80 €) ☐ unds.
☐ cod.MPDEL 170 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.PCD 24U (18.55 €) ☐ unds.color	☐ cod.MFROGUSB (23.10 €) ☐ unds.	☐ unds.
☐ cod.MPDEL 177 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.PCD24R (10.80 €) ☐ unds.color	☐ cod.MPANDAPS2 (19.80 €) ☐ unds.	☐ unds.
☐ cod.MPDEL 174 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.PCDSS-24S (5.50 €) ☐ unds.color	☐ cod.MPANDAUSB (23.10 €) ☐ unds.	☐ unds.
☐ cod.MPDEL 173 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.PCDSS-24R (9.90 €) ☐ unds.color	☐ cod.MPIGGYPS2 (19.80 €) ☐ unds.	☐ unds.

Datos personales

Nombre: Apellidos: Calle, Nº:

Cód. postal: Ciudad: Provincia: Tel.: e-mail:

Forma de pago

☐ Tarjeta VISA /Master Card Nº.: Validez de la tarjeta: D.N.I./NIF.:

☐ Contra reembolso Firma:

MARC PERELLÓ

HOSPITAL CENTRAL

Desde el principio hemos tenido en Minami una sección para hablar de cosas no manga, pero hasta ahora siempre habían sido artículos de temas muy específicos tipo cómics americanos o películas cañeras. Sin embargo, hoy toca un experimento, y según salga (es decir, según vuestra opinión al respecto), miraremos de repetir o dejaremos la sección tal y como estaba.

No hay nada como elogiar a una producción española, y eso es lo que me dispongo a hacer. **Hospital Central** es, de largo, una de las mejores ficciones españolas. El realismo es bastante bueno, y la serie sufre cambios inesperados de rumbo cuando menos te lo esperas. Jamás puedes saber si ese paciente se salvará o si por lo contrario, no lo hará...

La trama entre los personajes también está muy bien, así que conozcamos un poco más los personajes principales.

Santiago
Es el jefe de urgencias del **Hospital Central**. Está divorciado de *Elisa*, la jefa de las enfermeras. Cada vez más, asume responsabilidades de las que el director del hospital no quiere oír hablar. Entre los dos, quieren cubrir cuantos más errores mejor. El actor que interpreta a *Santiago* es *Sergio Mateu*.

Vilches
De nombre *Rodolfo*, *Vilches* es un médico prepotente. Seguro de sí mismo y con cara de pocos amigos. Hace bien su trabajo y suele enfadarse con *Aimé* porque dice de este que no le deja hacer su trabajo. *Vilches* es viudo, y estuvo liado con *Andrea*. Luego, aprendieron de sus diferencias y siguieron juntos, aunque ahora parece que tontean mucho, y no sabemos qué rumbo cogerá su relación. *Vilches* es interpretado por *Jordi Rebellón*.

Elisa
Es la jefa de las enfermeras. De ella depende que todas estén a pleno rendimiento. Es un poco antipática con aquel que quiere pisar su terreno, por eso a veces discute con *Esther*, una enfermera bajo sus órdenes, o incluso menosprecia a *Eva*, del **Samur**. *María Mariscal* da vida al personaje de *Elisa*.

Andrea
Andrea es un personaje misterioso. Empezó siendo una médico eficaz y amable. Ahora sigue siendo eficaz pero ha perdido... más que amabilidad, simpatía. Es muy ambiciosa, lo cual le supondrá algún más que grave error en sus experimentos pediátricos. Sabe cuándo un paciente le miente, principalmente por miedo a decir la verdad, y ella se encarga de investigar. *Andrea* es interpretada por *Rosa Mariscal*.

Javier
Más conocido como *Doctor Sotomayor*, este joven médico es muy egoísta y quiere tener siempre razón. Proviene de una familia rica; su padre es cirujano estético y con clínica propia. Aun así, *Javier* no carece de sentido del humor. Cuando *Laura*, su novia, y también médico del hospital, se va a Estados Unidos, sufre un fuerte bajón. El actor que da vida a *Javier* es *Antonio Zabalzuru*.

Aimé
Está por debajo de *Santiago*, pero por encima del resto de médicos como *Vilches* o *Javier*. Su función es controlar que todo vaya bien en el hospital. Pero por supuesto, también es un médico. A *Aimé* lo interpreta *Nacho Fresneda*.

Fran
Fran Crespo ha sido el primer fichaje de *Aimé*. Es un excelente médico que trabajará junto a *Vilches*, *Javier*, y otros médicos. A *Vilches* no le cae muy bien, pero *Fran* no se pone a la altura de los aires de orgulloso que lleva *Vilches*. Pasa de él y se limita a hacer bien su trabajo. Cuando conoce a *Eva*, *Fran* pide que se le traslade al **Samur**. El actor *Rafa del Río* (no, no es nuestro *Rafa* ^_^) encarna a *Fran*.

Eva
Eva está en el *Samur*, pero le queda muy poco para tener la carrera de medicina, lo cual la *convertiría* en médico. Por ello intenta hacer amistades con todo el hospital. Es muy curiosa y eso hará que se lleve alguna que otra advertencia. *Elisa*, por ejemplo, le recuerda siempre cuál es su trabajo hoy por hoy: enfermera del Samur. *Eva* es interpretada por *Alicia Bogo*.

LA ANÉCDOTA

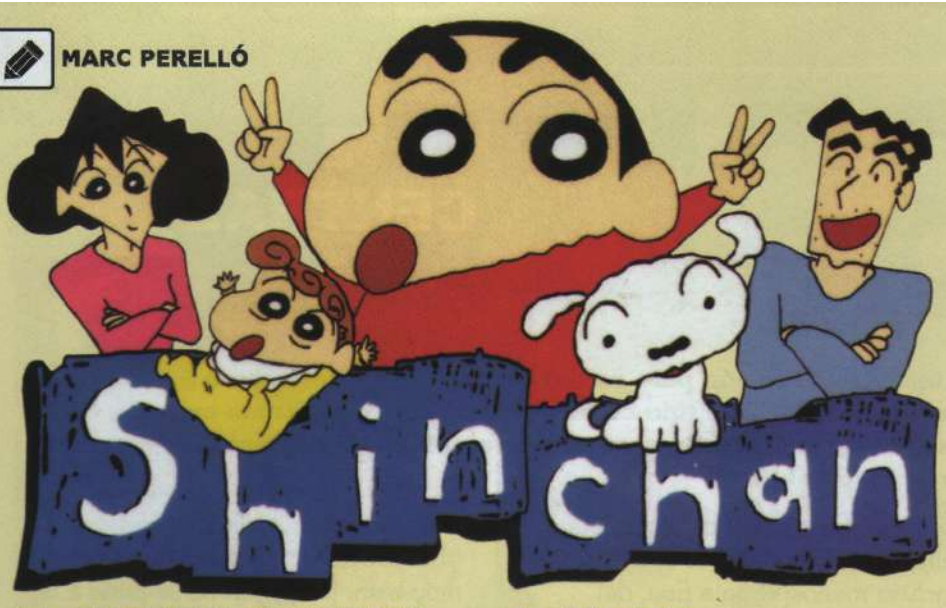
Poca gente sabe que *Diego*, médico del **Samur** en **Hospital Central**, es en realidad un conductor de ambulancias. A *Diego* lo interpreta *Ángel Rouco*, que no es actor, sino como acabo de decir, conductor de ambulancias.

HOSPITAL CENTRAL

Hablando de audiencia, cabe destacar que **Hospital Central** es la serie líder de los martes, superando en casi un millón de personas a su rival **Un Paso Adelante**. La audiencia de **HC** pues, roza los ¡5 millones de personas! Lo cual, por supuesto, ha llevado a que acabe de estrenar una nueva temporada, que además anuncia capítulos basados en hechos reales.

Podéis ver **Hospital Central** todos los martes a las 22:00 en **Tele5**.

MARC PERELLÓ



El niño más travieso de Japón hace ya tiempo que llegó a España, para armarla y bien armada. Los nuevos episodios llegan, la serie de televisión se estrena en más canales autonómicos, y pronto tendremos una película, así que toca hacer repaso, incluida toda la polémica que ha generado la serie. ¡Empecemos!

EL ANIME Y EL MANGA

El manga se empezó a publicar en una revista poco conocida, Manga Action. "Manga Action". Ésta no es una revista demasiado conocida, en el sentido de que no es una revista destinada al público adolescente, sino que es una revista para adultos. El manga, no obstante, ganó terreno y actualmente se publica en el Manga Town. La editorial es Futaba-sha, y su creador, *Yoshito Usui*. Y al igual que toda serie de éxito, **ShinChan** dio el salto a la TV... Año: 1992. Televisión: TV Asahi. Y los grados no importan... El día había llegado. Era una tarde del 13 de Abril de 1992 cuando dio comienzo el anime **ShinChan** a las 19:00. Y lo hizo después de **Doraemon**, lo que propició que ganara tanto al público infantil, juvenil o adulto. A fecha de hoy, la serie se emite en el mismo canal, lo sábados, sólo que un poco movido de horario, a las 19:30. En España puede verse en muchas cadenas autonómicas. Y si queremos así seguirá, pues el anime tiene ¡¡más de 400 episodios!! Y va en aumento...

EL AUTOR

Yoshito Usui empezó a dibujar cómics con 27 años. A los 31 empezó a dibujar **ShinChan** y en el año 2002 se celebró la conmemoración de los diez años de **ShinChan** en TV (imaginaos si nos quedan episodios por ver ^_^). *Yoshito* tiene otras obras, aunque de la que prefiere hablar bien (aparte de **ShinChan**) es **Super Shufu Tskumi-san** (Tskumi, la súper ama de casa). Su ciudad natal, y donde vive, es Kasukabe, donde se desarrolla toda la acción de **ShinChan**.

LOS NUEVOS EPISODIOS

Tele Madrid y Televisión de Castilla-La Mancha los estrenaron hace ya un tiempo, y para cuando leáis esto también lo habrá hecho Televisión de Cataluña. Estos canales se han hecho con ¡nuevos episodios de **ShinChan**! Y es que por más críticas que lluevan - y que más adelante comento- el share es el share, ¡y **ShinChan** manda! Con un total de 103 capítulos nuevos, los canales pretenden seguir con la buena audiencia que este chiquillo les ha dado. Aun así estos nuevos episodios tienen una parte "negativa", y es que el hecho de que *Himawari* gane protagonismo ha propiciado las quejas de cierto sector del público que no acaba de encontrar tan gracioso a este personaje y sus travesuras.

Decir que Canal 2 Andalucía estrena (estrenó para cuando leáis esto) la serie desde su episodio número 1 a las 21:00 el día 20 de Enero, el mismo día que K3 empieza la emisión de los nuevos episodios, con el 261.

LAS PELÍCULAS EN EL CINE

ShinChan cuenta con varias películas para la pantalla grande, algunas de las cuales Luk Internacional ha comprado para ofrecerlas a todos los cines españoles a principios de verano

(ya os iremos informando y ofreciendo tráilers en el CD). En estas películas *ShinChan* se mete todavía en más líos junto a sus amigos, y os las recomendamos al 100%.

OPINIONES SOBRE SHINCHAN

Bueno, a ver si dejamos las cosas claras. Ya hace tiempo que no dejan de llover críticas para este anime que sin embargo se mantiene en antena y líder de audiencia. Por algo será...

OBJETIVIDAD

Intentaré empezar este apartado siendo objetivo, no como ciertas críticas encubiertas bajo el nombre de "opiniones" que he podido leer por ahí. **ShinChan** no es más que una crítica en clave de humor a la sociedad japonesa; como lo es **Los Simpson** con la sociedad americana. La particularidad de **ShinChan** es que es una realidad vista desde los ojos de un niño de 5 años. La serie, en principio dirigida a un público adulto, es vista a diario por miles de personas. ¡Qué miles, millones! Sólo en la Comunidad Autónoma de Cataluña es vista por casi medio millón de espectadores, y sumándole el resto de canales que lo emiten, seguro que sumamos el millón de personas.

Leyendo el donminical **El Semanal** me he encontrado con opiniones sobre los dibujos animados y de niños en defensa de **ShinChan**. *Un niño* de 12 años, dice sobre **ShinChan**: "No era malo, seguramente tendría un problema o sería hiperactivo, pero sus travesuras no nos hacen a los que las vemos ser traviesos". Y qué razón tiene. Una cosa es ser influenciable, pero una buena educación hará que el niño no enseñe el culo delante de sus abuelos, ¿o es que repiten todo lo que ven en la tele?

La serie presenta una variedad de escenas cotidianas que suceden a diario en las familias. Una hermana pequeña que lo rompe todo, un niño travieso que no sabe estar quieto, una madre fascinada por las rebajas y un padre que trabaja demasiado y por consiguiente no toma mucha parte en la vida de la familia. ¿Qué tiene eso de malo? Es la vida del día a día en muchos hogares.

Vas por la calle y te encuentras a madres criticando las travesuras de **ShinChan** diciendo que es maleducado sólo porque el niño se baja los pantalones y claro, hay que liarla con la comunidad de vecinos o no nos quedamos tranquilos, ¿verdad? Y en el mercado, y en la salida de los coles... Por suerte, **ShinChan** no es maledudo ni pornográfico, ni todas las madres lo creen así. Sólo faltaría.

La verdad es que son pocos los padres y madres que son contrarios a **ShinChan**, lo que pasa es que una minoría, lamentablemente, con los conceptos morales mal entendidos y que arma mucho jaleo en los medios de comunicación, ante lo cual me he permitido la libertad de opinar yo también, desde un punto de vista objetivo y sin prejuicios.

¿Por qué tanta manía a **ShinChan** y no a **Los Simpson**? **Los Simpson** es una crítica a la conducta de la familia norteamericana y **ShinChan** lo mismo, pero sobre la familia japonesa. **ShinChan** dice cosas que en boca de un niño de 5 años no quedan bien, eso es obvio, pero la serie está dirigida a un público adulto. Que la vean los más pequeños de la casa, es otro tema, pues la serie ya advierte antes de empezar que es para un rango de edad en absoluto infantil.

Muchos padres me dirán que saben tan bien como yo que los niños no hacen caso de eso, y menos cuando están solos en casa. Vale, cierto. Pero el problema no es que vean la serie, ¡el problema es que imiten a *Shinnosuke*!, que es muy distinto. Un niño puede ver la serie, reírse y pasar un buen rato, y al terminar la serie, ya está, ahí se queda, como una ficción. Si el niño lleva a la realidad lo que ve en *Shinnosuke*, es que -siento decirlo- pero no está muy bien educado... Los niños saben que si le imitan, les va a caer una zurra que ni se imaginan, así que sencillamente no lo hacen. Insisto pues en que **ShinChan**, como serie, no es el problema. El problema es si el niño confunde realidad y ficción e imita al *Shinnosuke* delante de padres, familiares, o situaciones de compromiso. Entonces podemos decir que al niño le falta algo de buena educación. Con lo fácil que es, llegado el caso, compartir la serie con tu hijo y aprovechar para inculcarle ciertos valores, y quién sabe, quizá al padre le guste, pues es un hecho que hay muchos padres y madres que se identifican con *Hiroshi* y *Misae*. El padre en la oficina trabajando, y la madre, una ama de casa que termina el día muy cansada de aguantar a su hijo *ShinChan*. "Es que ese niño responde de muy mala forma a sus padres", dirán algunos. Sí, pero el niño no imitará a *ShinChan*... ¿Por qué? Pues porque con 5 años (o más) el niño ya habrá recibido más de un pescozón y sabrá que *ShinChan* está para divertirse y no para imitar. O al menos, no imitarlo ante los padres. En el recreo, harán lo que quieran. Lo hacen desde párvulos, y el ver **ShinChan** no cambiará sus hábitos. Es tal que vas a un colegio y ves a los niños hablando de los episodios: "¿Has visto cómo se enfadaba su madre? ¿Y has visto cuando estaban en el supermercado?"

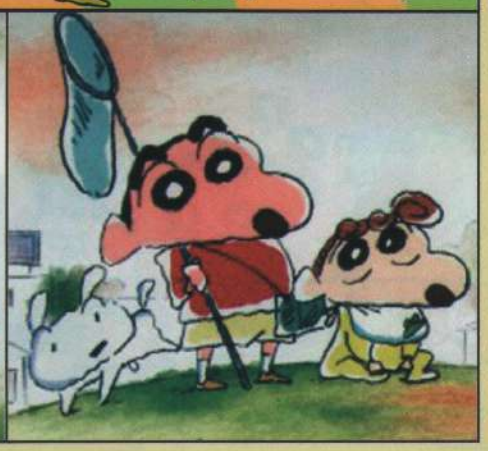
Vamos, que ni si quiera lo imitan y se bajan los pantalones, así que ya me diréis a qué viene tanta crítica. Si lo imitan, se le explican al niño las cosas y seguro que no lo hace más. Todo puede verse desde el lado bueno o malo, y si los padres ya empiezan mirando la serie con mal ojo, no vamos a ningún sitio.

Shinosuke jamás se pelea con nadie. *Tom y Jerry* se peleaban... ¿y se quejaba la gente? No. *Astérix y Obélix* peleaban, y tampoco se quejaba nadie. ¿Y qué hace **ShinChan**? Se levanta, va a la escuela, juega con sus amigos, va a comprar con su madre, saca el perro a pasear, y a veces se baja los pantalones. Sí, sí, del todo pornográfico... En fin, eso nos lleva a pensar que o la gente tiene manía a la series japonesas, o que tienen prejuicios hacia una serie de la cual sólo han oído comentarios de otras madres. Y es que no en todos los capítulos se baja los pantalones ni enseña el culo... En algunos episodios vive aventuras con sus amigos, en otros con sus profesores, en otros con sus padres, en otros en la escuela, en otros en su ciudad... Y sólo por eso ya nos hace reír. Porque además se cambian los papeles, y el niño toma posturas jamás relacionadas con un niño de 5 años, dado que, por ejemplo, siempre descubre las segundas intenciones de sus padres.

En definitiva, que por más que el niño vea **ShinChan**, esto no hará que en una cena con el jefe de su padre el niño suelte las penas de la familia, la hipoteca, y cosas así. Hay un limite, y un niño bien educado sabe lo que está bien y lo que no.

Termino comentando otra frase de la revista **El Semanal**. Es de una entrevista a una madre y textualmente dice: "decidí prohibirle a mi hijo los **Power Rangers** (...) pero un día lo acompañé al colegio y vi que en el recreo todos jugaban a los **Power Rangers**. Sin querer lo estaba marginando". Pues sí, a este niño lo pillaron los **Power Rangers**, a los de mi época fue **Dragon Ball** y todo lo relacionado ("tazos", cromos...) y a los de hoy en día, pues... figurita de **ShinChan** no sé si tendrán, pero hablar con sus amigos de la serie, hablan. Y quien dice **ShinChan** dice **Pokémon**, que también menuda ristra de objetos tiene la serie... Así que no podemos frenar las modas. Nuestros hijos verán otra cosa. ¿Qué? Sólo el tiempo lo dirá...

Resumiendo, *Shinnosuke* es un niño con mucha picardía que sabe por dónde anda y no le da miedo hablar de las cosas tal y como son. Y por favor, padres que estáis en contra de la serie, vedla un día, sólo un día, seguro que os reís (*NdL: Bueno, mejor dos días, que la serie también tiene capítulos coñazo, doy fe*), aunque luego, como buenos padres que sois, os encontréis con el vecino y digáis que "Buah, qué chorrada de serie. Sólo sirve para educar mal a los hijos" Venga, que nos conocemos y se que cuesta reconocer que algo en lo que parece que muchos padres están en contra, en realidad guste. Y digo "parece" porque ya he dicho que son pocos los que están en contra, aunque se hagan notar, y mucho. Demasiado. Recomiendo esta serie en toda su totalidad y a ver si un día se reúne la familia entera para verla a la hora de comer. Muchos os sentiréis identificados con alguno de los personajes. Esta serie refleja nuestras situaciones cotidianas, vistas desde la inocencia de un niño. Y es que las aventuras de *Shinnosuke* son el día a día de muchos de nosotros.



PERSONAJES

Shinnosuke Nohara
ShinChan es un niño de cinco años como cualquier otro... más o menos. Es capaz de meterse en las situaciones más embarazosas que os podáis imaginar y, aun así, salirse con la suya. Para su edad es muy listo, y siempre conoce las "segundas intenciones" de todos aquellos que lo rodean. También tiene la habilidad para hacer quedar mal a las personas de su alrededor. Como todos los niños, se divierte viendo dibujos animados. Persigue a cualquier chica que se le ponga por delante, así como también suelta a los cuatro vientos los defectos de muchas otras. Le gusta meterse en los asuntos de los demás. Y no le gusta el pimiento (¿y a quién sí? ¬_¬U).

Misae Nohara
Es la madre de *Shinnosuke*. Es ama de casa y se hace cargo del niño cuando este regresa de la escuela. No es hiperactiva, aunque cualquiera diría que sí. Su hijo no deja de darle trabajo todo el día. Y claro, la paciencia se agota, y por consiguiente el mega puño de *Misae* cae verticalmente en la cabeza de *ShinChan*... A veces pone una cara que asusta... Y siempre, siempre que se le acaba la paciencia, el niño recibe su merecido Y se le acaba muchas veces... *Misae* es un pilar esencial para la serie, y es que con ella y su hijo en escena, la diversión está asegurada.

Hiroshi Nohara
El padre de *ShinChan*. Como padre se pasa el día trabajando y aunque lo vemos en la mayoría de los episodios, no es el que sufre las travesuras de *ShinChan* (no siempre, vamos). Le gusta mucho la cerveza, y como a su hijo, a *Hiroshi* también se le cae la baba al ver a una chica guapa. Ya sabemos, pues, de dónde le viene al niño eso de, a los cinco años, ligarse a toda mujer que pase. Y *Hiroshi* tampoco se escapa del mega puño de *Misae*, aunque él recibe también arañazos por parte de esta de vez en cuando.

Himawari Nohara
Es la hermana pequeña de *ShinChan*. ¡Son clavados! Tanto en su apariencia como en sus travesuras. Y es que no hay quien la pare. Le vuelven loca los chicos guapos y las joyas. La pobre se lleva alguna que otra desilusión al ver que las joyas de su madre son de imitación...

Nevado
Este perro tiene la buena suerte de que *ShinChan* lo recoja de la calle, donde alguien lo había abandonado. El perro puede parecer tonto, pero no, es muy listo. Pequeñito y como si de una bola de nieve se tratase, se hace un hueco en la familia *Nohara*. El perro no toma mucho protagonismo, pero cuando sale, hace reír. Y es que menudo cachondeo sería si todos los perros hiciesen los gestos faciales que este hace.

Midori Yoshinaga
Es la maestra de *ShinChan* (qué cruz le ha tocado...). Es soltera pero tiene novio, *Ishizaka*. En un episodio este le declara su amor, para que se case con ella. ¿Habrá episodio con boda? Algún día lo sabremos... Ella tampoco es inmune a las travesuras de *ShinChan*, y más de una le hará perder la cabeza, pero nunca las ganas de ser profesora de niños. ¡Eso es una buena maestra!

Ume Matsuzaka
Es otra profesora de la escuela de Kasukabe, donde va *ShinChan*. Para su desgracia, *Shinnosuke* también entra en su vida... le hace quedar mal y le ataca en su punto débil: aún no tiene novio. Pese a ello, *Ume* (este es su nombre) las devuelve bien. A ella la podemos ver muchas veces

"enfrentarse" con la otra maestra, *Midori*. *Ume* muestra aires de superioridad y gasta todo su sueldo en ropa muy cara, por lo que su piso es bien pequeño. La rivalidad entre ella y *Midori* es infinita. *ShinChan* siempre aparece en el momento menos oportuno, y ella lo evita como puede... No tiene tanto protagonismo como *Midori*, pero cuando entra en escena y *ShinChan* está cerca, te ríes a carcajadas.

Los abuelos, por parte de padre
El abuelo es clavado a *ShinChan*. En él se refleja la familia *Nohara*: Él, su hijo *Hiroshi*, y su nieto *ShinChan*, todos pierden el norte al ver pasar a una chica guapa. El abuelo y su nieto *Shinnosuke* tienen una relación muy fuerte y cuando los dos están bajo el mismo techo, *Misae* se pone de los nervios. La abuela es más conservadora, aunque poco le preocupa que su marido sea un viejo verde. Ella vive la vida felizmente, y se muestra imparcial ante su marido y su nieto *Shinnosuke*. Pero si hay que ponerse del lado de alguien, se pone del lado de *Misae*.

Los abuelos, por parte de madre
Todo lo contrario a los otros abuelos. La madre de *Misae* se lleva bien con la otra abuela y es aplicada y educada. Pero el abuelo... sí sí, también es aplicado y educado, pero se le cruzan los cables a la primera que *Shinnosuke* enseña el culo (ya sabemos de dónde viene el mega puño de *Misae*). No se lleva muy bien con el otro abuelo, ya que son más diferentes que un carácter japonés de una letra griega. En fin, que se nota que son los padres de *Misae*. Y si con un abuelo y *Shinnosuke* bajo el mismo techo no había suficiente, sumadle el padre de *Misae*, y vamos, la cosa ya está que arde.

Kazama
Es amigo de *ShinChan*, aunque completamente distinto en sus gustos. Se escandaliza sólo de verlo enseñando el culo. Es de familia rica, y suele vacilar de conocimientos (bonita expresión...) ante su maestra *Midori* y ante sus amigos. *Shinnosuke*, él, *Masao*, *BoChan* y *Nene* son un grupo de amigos muy peculiares, aunque se llevan muy bien entre ellos.

Masao
Es de esos niños que lloran por todo. *ShinChan* lo sabe pero no hace nada para evitarlo. *Masao* es de sus mejores amigos y comparten cómics, además de estar siempre juntos jugando.

Bo Chan
Este niño tiene una peculiaridad: es LENTO. Pero lento con ganas. Lento en hablar, dibujar, andar... aunque siempre es el que da una respuesta más lógica a aquello que se le pregunta. Si ve una mosca se distrae media hora con ella. Nunca se mete en problemas y es amigo de toda la clase.

Nene
Es la única chica del grupo de amigos de *ShinChan*. Actúa como una mujer adulta y le gusta mucho jugar a papás y mamás. Cuando alguien no le hace caso su furia puede desatarse de tal forma que "sálvese quien pueda"... Eso lo ha heredado de su madre.

Madre de Nene
Sí, esta mujer no sólo se merece que le dediquemos un párrafo, ¡sino que se merece un monumento! Es la cariñosa madre de *Nene*. Cariñosa lo es siempre, excepto cuando *ShinChan* está por los alrededores. Intenta no cruzarse con él y es que le tiene una manía extrema. Los problemas llegan cuando *Shinnosuke* va a su casa para jugar con *Nene* y el resto de amigos, o cuando se los encuentran, ya sea en un restaurante, fiesta o celebración. Tiene una forma muy original de desahogarse: utiliza un conejo de peluche al cual aporrea sin parar, imaginándose que es *Shinnosuke*.

LÁZARO MUÑOZ

LA OPINIÓN DE LÁZARO

HABLEMOS DE JONU (y de los DVDs)

Bueeeeeno, cuando escribo esto están a punto de terminar las Navidades, y durante las mismas por fin he tenido algo de tiempo libre. Que he empleado, por supuesto, en cosas que no se pueden contar porque aquí hay muchos menores leyendo ;) . Pero, hace un par de días, pensé que ya me tocaba hacer mi sección, y dado que en los foros de opinión de internet sigue candente el tema de los DVDs, me forcé a ver algunos de los que tenía (me temo que ya se me ha pasado la afición, y salvo raras excepciones tengo que forzarme para ver/leer lo que me regalan) para hablar un poco sobre el tema.

Como en los distintos foros en realidad las críticas van según las manías personales de cada cual, y por tanto son ataques estúpidos y casi sin fundamento (es realmente divertido ver las "misiones en la vida" que se cogen algunos payasos, y encima gratis, cuánto se deben reír los encargados de algunas distribuidoras) en los que no se puede sacar casi nada en claro, yo pensé que debía ser totalmente imparcial y por tanto vi DVDs de Selecta Visión, Jonu Media y Manga Films. Sin embargo, luego pensé que quizá la distribuidora menos tratada en Minami haya sido Jonu Media, así que aunque cuando resulte oportuno también mencionaré a los otros será a esta distribuidora a quien dedicaré mayor espacio para analizar su labor y trayectoria como ya hice en su día con Selecta Visión y Manga Films. He aquí mis pensamientos y conclusiones.

Para empezar, el nombre. No dejo de oír a gente pronunciarlo "yonu", por diox, no me seáis paletos, es Jonu, Jonu, con J, y se pronuncia como tal J, que el *Puertas* es castizo, y ese nombre lo tiene desde hace la tira, mínimo desde que en 1995 saliera su primera versión de una revista con ese nombre (que, todo hay que decirlo, era BASTANTE mala). De hecho, el conservar ese nombre para la división de SAV que edita anime (y que significaba algo así como Joven, Oscuro, Nuevo y no recuerdo la U, que hace mucho tiempo ^_^) me hace sospechar que es que el *Puertas* destila tanto afán de protagonismo como yo (que ya es decir), hecho que se ve reforzado por cosas como que en los menús de la colección esta de anime en DVD que acaba de aparecer el logo de Jonu Media salga hasta en la sopa o que hayan buscado que la N de Anime se parezca a la J de Jonu.

Hablemos de *José Luis Puertas*, un friki de los de toda la vida que si bien nunca ha visto su nombre entre los más destacados del mundillo siempre se ha estado moviendo, bien sacando ediciones (como aquel legendario **Hikari, entre dos mundos**), bien trapicheando con programas de radio o bien, seguramente su acción más inteligente y provechosa, conociendo gente y haciendo contactos. Y esto, claro, de lo que yo sé, que probablemente haya mucho más por ahí que desconozco. Los resultados, innegables: es la cabeza visible de un sello de anime que tiene detrás a una compañía de las gordas gordas, de las que tienen pelas.

Además, como era un friki, entendía del tema, y por tanto supo elegir una política de acción con futuro. Esto es, sabía que los frikis se caracterizan sobre todo por su cutrez y raterío, que aunque alguno hay a quien no le importa pagar la calidad, la mayoría es feliz con copias piratas en CD de las que te hacen dejarte los ojos en el ordenador y además subtituladas en chino mientras sea gratis. Por tanto, se arriesgó con algo que muchos teníamos en mente desde hacía tiempo: Dado el gran espacio de un DVD, ¿por qué no meter muchos capítulos? Dicho y hecho, se pillaron

La clásica foto que nunca debería faltar en esta sección.

series digamos que no muy modernas y por tanto baratas pero que en su día triunfaran para tener una mínima seguridad y adelante, cinco capítulos por DVD. Resultado: Un exitazo.

Además, hay que agradecer las voces nuevas, pues con Selecta ya empieza a pasar lo que en su día con Manga Films, que sólo hay cuatro actores de doblaje que se repiten hasta la saciedad, y lo que en su día era un doblador muy bueno y original como el de *Kenshin* ahora ya empieza a ser "joder, otra vez él". Esperemos que con Jonu Media no acabe pasando esto también.

A partir de ahí, el resto es conocido: Tuvieron algún que otro error gordo en sus comienzos (y también más recientemente), emprendieron una política de trato con los medios a mi parecer bastante absurda y que sólo les va a conseguir enemigos en lugar de hacer lo que los demás y fomentar el que todos en el mundillo se lleven bien, y sacaron una revista para autopromocionarse regalando un vídeo con ella para asegurar que se vendiera.

Y como por ahí no hay más que tratar, toca hablar de las ediciones: En general las de las tres distribuidoras principales me parecen correctas (no he visto los DVDs de **Jester** de Arait). Es un hecho que con algo como el anime no va a haber escenas inéditas ni nada de eso, como mucho algún "cómo se hizo" si es una peli, pero ya, así que todo lo de los extras y similares es una pollez, ¿qué se va a meter, una ficha de personajes y una sinopsis que te explique lo que puedes ver y comprobar viendo el anime que tienes en el DVD? Vaya tontería.

Así pues, sólo dos cosas importantes: Que se vea bien, y que tenga el audio japonés (además del español, claro). Todo lo demás es irrelevante y quejarse en un poco tener ganas de montar follón por tonterías. Y ahí crítica a Manga Films, que últimamente ha sacado unos DVDs muy pero que muy malos, con una calidad de imagen bastante discutible y sin audio original japonés.

En cuanto a Selecta Visión, he visto **Akira**, **Trigun** y **Excel Saga**, y la verdad es que me han parecido correctos del todo. Quizá al principio el detalle friki de que los DVDs empezaran en japonés con subtítulos españoles, pero parece que cuando cambiaron la empresa que se los hacía modificaron eso para hacerlo más lógico y acorde al país en el que vivimos. Eso sí, decir que el DVD de **Akira** me ha encantado por el detalle de guardar el primer audio español que se hizo, mola mucho comparar entre ambos, y he de decir que aunque el primero estaba muy bien, el segundo también es cojonudo, y además mucho más fiel al original, pues el primero era un calco de la versión inglesa.

Pasamos por tanto a Jonu. Lo primero que vi fue **Jin Roh**, y debo decir que no me pareció tener ningún fallo (la historia me pareció mala y aburrida, pero eso no tiene nada que ver con la edición de Jonu Media, claro). Pasó el tiempo, pues Jonu Media no sacó nada que me interesara, y por fin estas Navidades he visto más cosas. Lo primero **Yu Yu Hakusho**, pues hice por la causa y me compré el primer número de la colección que Jonu Media ha sacado con Planeta deAgostini (por cierto, ¿alguien quiere el DVD de **Sakura**? Está sin abrir), y de momento bien, una edición correcta con audio español y japonés. Todo perfecto.

No tan perfecto fue el DVD que me enviaron de **Escuela de Brujas** (OVA), que si bien en apariencia era igual, con su audio español y japonés y tal, tenía errores gramaticales de caballo, con queísmos y paletadas de mucho cuidado. Y aquí me pregunto: He visto a gente crear webs porque un DVD no tenía la calidad que ellos querían, montar pollos del ocho en foros porque la imagen y el sonido estaba descompensada una micromilésima de segundo, ir al psiquiatra porque el audio japonés daba saltos, etc, pero a nadie, NADIE, protestar por cosas así. Supongo que, como de costumbre, la cultura no es importante, son mucho más importantes los dibujitos o idiomas que nadie más en tu país utiliza, porque además la cosa es común, espero (aunque tampoco tengo muchas esperanzas) que todos notarais en el **Episodio II** que al principio quien suplanta a *Amidala* se despide con nada menos que un "lo siento, LA he fallado" o que el texto del principio acaba con cuatro puntos suspensivos (cuando de toda la vida han sido tres). Os habíais dado cuenta, ¿verdad?

En fin, que quitando estos detalles que aparentemente sólo me importan a mí (lo cual no quita que las distribuidoras no tengan que ponerse las pilas y ofrecer ediciones impecables incluido el aspecto lingüístico), las ediciones son más que correctas.

Por cierto, ya que ha salido el tema, ¿cómo veis las colecciones que han salido a la venta, y más con anuncio en la tele? ¿Bien, no? Es algo bueno que estas cosas se anuncien en la tele (como Minami ^_^) y lleguen a cuantas más partes y gente mejor.

Ahora bien, son muchos los comentarios que he escuchado sobre dichas ediciones, y la mayoría apunta a que existen debido a las muchas sobras que las compañías han tenido en sus ediciones. No esperéis de mí la respuesta, pues francamente no lo sé (básicamente porque no lo he preguntado, imagino que si lo pregunto a mí extraoficialmente sí me lo dirán, ya que oficialmente la respuesta nadie duda que será "por supuesto que no son sobras, es una edición nueva creada a tal efecto"). Por tanto, vamos a elucubrar: Es innegable que al menos las carátulas son nuevas creadas para la ocasión, pero... ¿y los DVDs? Desgraciadamente no tengo material para comparar, pero quizá vosotros sí, así que os traslado la pregunta: ¿Las serigrafías son nuevas o son las mismas de pasadas ediciones? Ni que decir tiene que si es lo primero se fomenta la idea de la nueva edición mientras que la segunda opción promueve la teoría del reciclaje. Y ya, que tampoco esto es para hacer una tesis, es simplemente una ligera pregunta para que os molestéis en fijaros en las cosas y en crearos una opinión propia, pero indudablemente la idea que debe permanecer es que la existencia de estas colecciones es algo bueno para el mundillo. Aunque eso sí, ¿qué pensarán ahora mismo los que vean a un precio muy asequible lo que no hace mucho a ellos les costó bastante más? En fin, no puede llover a gusto de todos... El mes que viene más, frikis míos.

JAIME ORTEGA

¡ESTO ES GREENWOOD!

CONFUSIÓN DE GÉNEROS (literarios)

A la hora de escribir, hay muchos trucos para fingir que uno sabe bien de lo que está hablando. Si uno conoce un poco el tema, puede usar muchos más, y esto es una realidad también en el mundo del manganime. Y entre estos trucos, hay uno que no falla: la frasecita "es el típico shôjo" (o shônen, en este caso me es indiferente). No sé vosotros, pero yo cuando lo leo, la verdad es que me sube la bilirrubina. ¿Por qué? No os preocupéis, que yo os lo explico.

CLASIFICANDO, QUE ES GERUNDIO

Veréis, los mangas en su Japón natal se hallan englobados en diferentes géneros: shôjo ("chicas"), shônen ("chicos"), "seinen" ("jóvenes"), gekiga (... más o menos, "adultos" -no quiere decir erótico o pornográfico-), "hentai" (sí quiere decir erótico o pornográfico), etc. ¿A qué se debe está clasificación? Pues, simplemente, indica el público al que está dirigida la historia. Si ajustamos un poco más, se refiere a la revista en la que ha aparecido la historia. Es decir: un manga "shôjo" es aquel que se ha publicado en una revista para chicas, "shônen"en una revista para chicos, "gekiga" en una revista para adultos... y así sucesivamente.

TE PARECES MUCHO A MÍ... ¿O ES AL REVÉS?

Una consecuencia de esto es que las historias y los estilos se acaban pareciendo. Sobre todo cuando tratamos del mercado editorial japonés, cuyos artistas están controlados por sus asistentes, y estos a su vez por los editores. Más de una vez habréis visto, en las historias paródicas que los mangakas dibujan al final de sus historias (por ejemplo los "free talk" de *Wataru Yoshizumi*), las referencias que hacen a estos. En estas historias, hemos visto cómo recuerdan al autor o autora "que es para una revista shôjo/shônen" (táchese lo que no interesa) para que su protegido no se vaya por los cerros de Úbeda.

No os quiero ni contar lo que sucede cuando alguna obra de alguna revista consigue el éxito y la fama (animación, películas, musicales, objetos variados...). Inconscientemente, o no tanto, las demás obras se empiezan a asemejarse a la triunfadora en cuestión, ya sea en el aspecto gráfico o en el guión, o las dos cosas.

LIÁNDOSE LOS MANGAS A LA CABEZA.

De este modo, acabamos teniendo muchas obras parecidas, englobadas en una misma revista. Es entonces cuando alguien decide sumar dos y dos, y le salen cinco. Me refiero a cuando deciden alegremente que si los mangas que salen en la revista "Shôjo MMMM" (*Ribon*, *Margaret*... añada usted el nombre que más rabia le dé) son muy románticos, todos los mangas que sean igual de románticos, han de ser "shôjo". Y que si en las historias de "Shônen MMMM" (*Sunday*, *Jump*... lo mismo da) aparece mucha acción, entonces todas las historias con mucha acción, tienen que ser "shônen".

¿Qué significa esto que acabo de decir? Pues que, de golpe y plumazo, acaban de convertir unas simples categorías "comerciales"

en algo más. Y de complicarnos la existencia a todos los aficionados al manganime, añado.

ENFRENTÁNDOSE A LAS CONSECUENCIAS

El problema de esa nueva-vieja clasificación es que muchas obras no encajaban. Había "shôjo" que parecía "shônen", "shônen" que parecía "shôjo", "gekiga" que se clasificaba como "hentai", etc. Por supuesto, esto llevaba a producir unos géneros más estancos de lo que eran en un principio: el "shôjo" pasteloso y el "shônen" violento y acelerado... y los dos más falsos que un billete de treinta y siete euros, ya que estamos.

¿POR QUÉ, POR QUÉ?

Porque queda mucho más "sofisticado" decir "este manga es el típico shôjo" que "este manga es una historia romántica adolescente"; porque permite decir tonterías del estilo: "a pesar de ser un shônen, este manga tiene mucho sentimiento" (como si los chicos no pudieran tener sentimientos), "es un shôjo que parece shônen, lleno de acción" (se ve que las chicas -diga lo que diga la canción- no pueden ser guerreras). Porque se nos quiere vender la idea de que el manganime es una cosa especial, a la que no se le pueden aplicar los géneros que se han usado hasta el momento (romántico, policíaco, ciencia-ficción, terror...), cuando no es así.

COMO MUESTRA, UN EJEMPLO (O DOS)

Para demostraros lo falso de esa clasificación, os voy a poner un par de ejemplos:

A) Un chico conoce a una chica muy simpática y totalmente enamorada de él, lo malo es que a él le gusta la amiga de la chica, que parece que pasa de él. A su alrededor empiezan a aparecer, amigos, hermanas, otros "pretendientes", otras "pretendientas" y el lío empieza...

B) Unos guerreros, escogidos por una vieja profecía, se enfrentan a un tiránico emperador para devolver la paz al reino. El camino que les espera es duro y terrible, lleno de combates, muertes, sangre y destrucción.

¿Las reconocéis? Parece que está claro que la primera es un "shôjo" y la segunda un "shônen", ¿verdad? Pues quienes hayáis pensado así habéis metido la pata hasta el fondo. La primera obra es **Johnny y sus amigos (Kimagure Orange Road**, de *Izumi Matsumoto*), publicada en *Shônen Jump*. Y la segunda es **RG Veda,** de las *CLAMP*, que apareció por primera vez en la revista "shôjo" *Asuka* (espero no haberme equivocado de nombre). ¿Veis como las clasificaciones engañan? Por supuesto, al final de lo que se trata es de que podamos disfrutar leyendo lo que más nos gusta, da igual el género al que pertenezcan (bueno, si eres menor de edad no te recomiendo el material "hentai"). Pero es mucho mejor sar qué es lo que estamos leyendo en cada momento, por lo menos para saber dónde buscar más historias parecidas (o no, que en la variedad está el gusto, dicen).

MANUEL ORTEGA

DESDE LA TORRETA DE MAZINGER Z

MADE IN SPAIN (2)

- Jias, jias, Estaba yo esta mañana viendo "Los mundos de Yupi en Vía Digital [...] y resulta que el susodicho Yupi tenía la voz de Hikaru-chan (la de KOR). Jejejeje. Qué cosas. Se me ha pasado por la cabeza un Yupi que decía "tesoroooo".

El Camino Perdido del Otaku 2
Haciendo Amigos

Veréis, es que en un principio este mes iba a hablar de otra cosa. Me había llamado la atención la enésima pataleta de los productores de animación patrios, aparecida en los periódicos unos días atrás. Los agrupados en la Asociación Española de Productores de Animación se volvían a quejar por lo de siempre: Que las televisiones no programan la suficiente animación española; que los americanos y japoneses copan la mayor parte del tiempo dedicado a la animación en la televisión; que el público no tiene oportunidad de conocer el trabajo que se hace en España (con perdón); que cada vez se hacen menos coproducciones; que no hay dinero para la animación en este país; que cuánto sufren y qué poco se quejan; que los japoneses son muy malos y engañan a los niños, los hipnotizan y luego sólo quieren ver **Shin-chan**, que todo el mundo sabe que es muy mala y vuelve a los niños peores; etc.

Qué pena. Llevan con ese discurso desde principios de los 90 y no salen de ahí. Desde que la época dorada de la animación española pasó (digamos los primeros 80), se desdeñaron las coproducciones con Japón y la cosa ha ido de mal en peor. Al descenso de calidad en ideas y técnica se unió un discurso victimista por parte de creadores y productores. Parecen más empeñados en echarle la culpa a los demás (ya sean americanos, japoneses, el público o el gobierno de turno) que de hacer autocrítica. Yo estaría seriamente preocupado de ver que la animación japonesa, el anime, puede conectar con un público en teoría tan distinto y lejano como es el español, y sin embargo la que se hace aquí no logra interesar casi nada. ¿Tanto ha cambiado la sociedad? ¿Tan difícil es conocer los gustos de los espectadores potenciales de animación? ¿Es sólo cuestión de dinero o hay crisis de ideas? Aunque el éxito de **Pokémon** o **Digimon** pueda explicarse por las campañas masivas de publicidad que acompañaron su emisión (amén de la mercadería que las rodea), ¿cómo explicamos que **Bola de Dragón**, **Campeones** o **Shin-chan** sean superéxitos? No será gracias a su calidad técnica, precisamente (esos inolvidables campos de fútbol eteeeernosss de "Óliver y Benji" o esos combates interminaaaablesss de la "Saga de Namek"; ejemplos de cómo no gastarse un duro en anime a base de repetir secuencia tras secuencia, un truño, vamos), así que algo habrá ahí que aprender, supongo.

Pero en serio, que no quiero hablar de eso. Resulta que he comprado el primer DVD de **Kareshi Kanojo no Jijô** (también conocida como **Kare Kano**), baratito gracias a la colección que Planeta y Jonu han lanzado a los kioscos llamada "Anime DVD" (lo que no sé es qué pensarán los que se compraron hace un mes escaso el DVD mucho más caro... mmm... como por cierto me pasará a mí cuando salga en esta colección **Love Hina**, que compré hace poco, snif). Resulta que me he puesto a verlo y, oh sorpresa, mi mujer se ha sentado a mi lado y se ha puesto a verlo también. Y qué queréis, ha sido una sorpresa agradable ya que hacía tiempo que a ella no le gustaba aunque fuera mínimamente un anime. Una sorpresa muy agradable. No completamente inesperada, eso sí, porque cuando crees que tienes un buen anime (o manga) en tus manos, siempre esperas que alguien no-otaku se interese por él. Si ese alguien es tu media naranja, que te soporta a veces como una bendita mientras farullas incoherencias sobre *Madoka*, el último "Gundam" que has armado o la peli de *Miyazaki* que vas a ver, pues es un placer.

Así que los dos hechos un "burruño" en el sofá nos hemos reímos viendo las payasadas de *Yukino y Arima*. Es agradable encontrar una obra (el anime es fiel adaptación del manga que Glénat edita) que sólo pretende hacerte pasar el rato del modo más agradable posible, planteando los mínimos interrogantes y resolviendo las situaciones sin comeduras de coco estériles. Y es que después de **Evangelion** (curiosamente también producida por Gainax, al igual que **Kare Kano**) se pusieron de moda las historias incomprensibles, con pretensiones trascendentes, pseudo-filosóficas... y francamente aburridas, en mi opinión. Una obra en la que te pasas la mayor parte del tiempo intentando descubrir QUÉ carajo hacen los personajes o POR QUÉ lo hacen no es mi idea de la diversión, os lo aseguro. Personajes inexpresivos, fondos sombríos, música entre gótica y de funeraria cutre. Un coñazo integral, si me preguntáis a mí, eso es lo que son.

Por lo tanto, alegrémonos de tener obras así. Claro está que yo tengo debilidad por las comedias estudiantiles, pero una obra de calidad siempre terminará sobresaliendo entre las demás. Deseo que todo el mundo pueda disfrutar de esos dos placeres: ver un buen anime y tener a alguien al lado para compartirlo.

Que Ayukawa esté con vosotros.

LA OPINIÓN DE LOS LECTORES

Sin título

Que diga la primera persona que no se ha fijado en el hermoso y bello *Kaworu* o *Tabris* de **Evangelion**; a mí me encantó ese hermoso ángel, por eso mi opinión es ¿quién no adora a Kaworu? Es bello, su forma de expresarse, su rostro, y por encima de todo su belleza interna que refleja en Evangelion. Otro de sus grandes atributos fue la forma tan noble en que se sacrifico por Shinji, ese ángel es formidable y más que todo hermoso, a quien no le guste es un suicida...

Yessi Abreu

(NdL: Espero haberlo dejado de manera coherente, pues quitando unas cuantas (muchas) faltas de ortografía, esta chica no fue a clase el día que explicaron los signos de puntuación. Puntos, comas, etc, no había NINGUNA, así que espero haberlas colocado más o menos donde irían según lo que parece que esta chica quería decir).

En México no hay anime

Escribo desde Monterrey, Nuevo León, México, para nuestros amigos españoles, él titulo se ve algo exagerado, pues la verdad es que aquí así es. Recuerdo cuando empecé a ver el anime, por los lejanos principios de los noventas, con una que otra serie clásica como **Mazinger Z** y **Astroboy**, en ese entonces no sabía que eran animes, simplemente les decía caricaturas pero veía la diferencia del estilo del dibujo al norteamericano y japonés.

Bien, empecemos el porqué de mi título, como los animes tenían más rating TV Azteca, una de las dos más grandes televisoras de México, empezó a transferir el gran anime de los **Caballeros del Zodiaco** (**Saint Seiya**) y a pesar de que fue el primer gran boom del anime en México, inmediatamente empezaron las quejas de los padres, talkshows, periódicos y hasta la iglesia se metía (y se sigue metiendo) criticando seriamente a la serie hablando de comentarios tontos como que promovía el satanismo y a la violencia así obligando a la televisora a retirarla de la programación, pero pudimos ver **Saint Seiya** hasta el final, eso sucedió en los noventas

Durante los siguientes años seguimos con unos cuantos buenos animes como **Guerreras Mágicas** (**Magic Knight Rayearth**) y **Sailor Moon**, pero al terminar las series se retiraron y quedamos con regulares y dramáticas animaciones por unos años: **Sandybell**, **Candy Candy**, **Remi**, **Kimba el León blanco** y **la Princesa Caballero**.

Hasta que en el 95 Televisa (la otra televisora) nos daría las aventuras de **Dragon Ball** por los siguientes cuatro años, pero durante esos cuatro años TV azteca no se dejaba que le ganaran la audiencia, además de que continuaron las críticas hacia el anime TV Azteca compró los derechos de **Detective Conan**, **Slam Dunk**, **Slayers** y **Escaflowne**.

Con las críticas hacia la serie del pequeño *Goku* y a **Detective Conan** por su alta violencia, con eso mientras **Dragon Ball** seguía ganando terreno mientras que a *Conan* duró solamente una semana y media (salía de Lunes a Viernes), la quitaron porque pasaban las imágenes de los cadáveres sin censura. Después llego **Slayers**, que duró dos temporadas, con esta serie

TVA se protegió un poco llamándola "justicieros", causó algo de apogeo pero no mucho **Slam Dunk** y **Escaflowne** en el 96, no pudieron con la gran dragón manía Z, que le siguieron las críticas pero no hicieron mucho ruido.

(97-2000) Durante su transmisión (**DBZ**) Televisa compró otras dos series, **Ranma ½** y **Pokémon** en el 98, con la primera empezaron unas críticas sobre que promovía el homosexualismo en los niños, de parte de los medios y la iglesia se vuelve a meter, pero no le afectó mucho por lo que siguió con su transmisión, unos pocos meses después fue retirada y con **Pokémon** ahí empezó la gran batalla por el anime ya que por las noticias que se obtuvieron desde el Oriente la sociedad puso el grito en el cielo para que la retiraran y la iglesia se vuelve a meter con comentarios de que los nombres de los pokemones sobre todo el de *Pikachu* son nombres de demonios y demás cosas en contra de los católicos (se imaginan qué hubiera pasado con **Evangelion**). Un padre mexicano empieza a decir que poner al Dragón rojo (*Charizard*) era ovación al demonio y etc.

(2000) Con Televisa aún con su monopolio con el anime gracias a **Dragon Ball GT**, se protegió mucho con **Pokémon** censurando cerca de 6 episodios, no importando si afectaba la continuidad de la serie y retirando la misma al final de la liga Naranja (segunda temporada) porque no tenía rating (eso lo explicaré más adelante).

(2001)Televisa, tratando de llamar la atención de los pequeños infantes con más monstruos, lo intentó con **Digimon**, pero esta fue un total fracaso con una duración de casi un mes. Y **Card Captor Sakura** que también fue un fracaso total. Sobre todo por los horarios de 1 a 2 de la tarde, en esos horarios era la salida de la escuela, no había tiempo de verlo.

Lo que les dije que les explicaría: Bueno, todo esto nos llevó a refugiarnos a la televisión por cable y de satélite para que podamos ver algo de buen anime, como esos canales de anime pasan primero las series que en las señales locales la gente ya no las ve en local "una cosa lleva a la otra".

Y ahora TVA. No tiene programación de anime, nada, cero. Y Televisa ha estado repitiendo una y otra vez con **Ranma**, **Dragon Ball** y **Card Captor Sakura** sin cesar. Ahora en los horarios donde se pasaba los animes, salen malas series animadas americanas y comerciales que duran horas, hasta que empiece la programación normal los sábados en la mañana como hasta las 12:00 pm.

Pero por qué en México se tiene tanto odio hacia el anime, será porque tenemos a Estados Unidos arriba (geográficamente) eso creo porque las series animadas de los Estados Unidos aquí como si nada a pesar de que tienen más violencia que **Pokémon** como las series de Marvel Comics, la gente de aquí le gusta más lo gringo (palabra que usamos para no decir norteamericano) y no le gusta lo oriental.

A veces pienso que es culpa de la influencia gringa o tal vez sea culpa de la religión, donde en las iglesias de aquí los padres y sacerdotes les dicen a los padres de familia que vean animaciones por la tonta razón de que es adoración al demonio.
Y eso no se termina ahí, cuando un menor de edad asesina a otro menor lo primero que critica la sociedad es hacia las animaciones, y no buscan más soluciones al caso, los medios aquí son muy amarillistas, ellos los dijeron, y el efecto fue que en las preparatorias públicas se prohibió llevar cualquier cosa que se tratara de animaciones e incluso tarjetas de rol. Cómo desearía tener la libertad que tienen ustedes

Yonathan Martínez González

(NdL: Uf, siento que en ocasiones este texto resulte incomprensible, pero es que a la escasez de signos de puntuación y faltas típicas se suma que a veces realmente no era capaz de entender a lo que se refería, si a cosas de antes o de después, y por tanto no podía "arreglarlo".)

Y ya está, pues como dijimos hace tiempo, las colaboraciones para esta sección son escasas tirando a nulas. Si no queréis que esta sección destinada a que podáis decir lo que queráis cierre, ya sabéis lo que toca. Y, como ya se dijo, por favor o por mail o en diskette.

OPERACIÓN FRIKI

¡ESTO SE MUEVE!

Ya os dijimos que lo de ganar Operación Friki no era moco de pavo, que el premio sería importante para el ganador, y ahora nuestras tres chicas ya han vivido su primera experiencia profesional dentro de la música y el manganime. El pasado mes de diciembre, *Lydia*, *Pilar* y *Marta* viajaron a Madrid para realizar sus primeras sesiones de grabación dentro de sus actividades como conjunto musical.

PAUSA

Antes de nada, queremos disculparnos con *Marta Mateo*, pues este mes tocaba su entrevista, pero dado el estreno de **Hamtaro** hemos considerado conveniente publicar este mes la gala de su grabación, dejando para el siguiente su presentación.

GALA UNO

Las chicas enganchan, su vitalidad, simpatía y entusiasmo les rebosa por todos los poros de la piel, bastan cinco minutos para que te enamoren. *Lidia* es la inocencia, *Marta* es la simpatía y Pilar la sencillez; un cóctel demoledor que les abrirá muchísimas puertas, ya lo veréis.

Llegaron por la mañana a Madrid y rápidamente marcharon al Hotel para recargar las pilas. Tras una comida rápida, se dirigieron junto a *Mike Sánchez*, de Orange Music (y colaborador habitual de Minami desde el principio) a los estudios de Arait Multimedia, donde dedicaron la tarde a poner sus voces en los temas de apertura y final de la nueva serie de animación que ha traído Arait, **Hamtaro**, una divertida serie sobre las aventuras de unos hámsteres muy particulares. Seguro que, después de su estreno televisivo, se harán muy populares entre la chiquillería y entre las chicas, porque la verdad es que los bichitos son de lo más "kawaii". Nuestro amigo y colaborador *Jaime Ortega*, que también es el responsable de la traducción de la susodicha serie, estuvo al pie del cañón para ayudar a que todo saliera a pedir de boca.

El opening tiene como voz principal a *Pilar*, que nos introduce a la serie mientras los coros de las tres van marcando el ritmo de la melodía. En el ending, las tres al unísono interpretan el tema de cierre al más puro estilo "cheerleaders" americanas, mientras que la letra juguetea con los nombres de los hámsteres, llegando a convertirse en un auténtico trabalenguas. Seguramente será todo un hit en los karaokes.

Al terminar la sesión, recibieron las felicitaciones del director de doblaje de la serie, y abandonaron las instalaciones con el dulce sabor de boca del trabajo bien hecho. No hubo mejor modo de celebrarlo que con una opípara cena en el restaurante americano "Ribs", donde todo fueron risas y diversión (y a la que desgraciadamente falló *Lázaro*, quien todavía lamenta no haber podido acudir por motivos laborales).

GALA DOS

A la mañana siguiente, las chicas se dirigieron al centro de Madrid, donde hicieron las dos rutas típicas que puede hacer un otaku en la capital: Un paseo por el centro de la ciudad y otro por las tiendas de los alrededores de la Gran Vía, donde las tres se hicieron con sendas figuritas de **Hamtaro**, con la promesa de empezar la colección de todos los protagonistas.

Después, marcharon al plató de fotografía, donde realizaron su primera sesión de fotografías (lógicamente, no iba a ser de costura ^_^). Tras ser maquilladas, pasaron al set, donde posaron para la cámara con ropa juvenil, desenfadada, informal, tal y como son ellas, para terminarla de una forma más friki, cuando *Marta* volvió a usar su disfraz de *Video Girl Ai*, mientras *Lydia* lucía un original uniforme de colegiala japonesa (original japonés, que conste) y *Pilar* se enfundaba un precioso yukata de color verde. La mañana terminaba con un almuerzo en el restaurante japonés "Yawara".

GALA TRES

Después de comer, las chicas marcharon a los Estudios Montepríncipe, unos modernos estudios de grabación situados en Boadilla del Monte donde tuvo lugar la sesión de grabación de una serie de canciones para los discos de Minami.

Allí les estaba esperando *Eva "Alake" Páez*, la única finalista que no pudo asistir a la Gala Final de Operación Friki, y a la que invitamos, ya que vivía en Madrid, a que se uniera a las chicas en esta grabación.

El estudio, dirigido por *Carlos Suárez*, abrió sus puertas para nuestras ganadoras, que realizaron dos canciones cada una: *Lydia* grabó "Abrazar el cielo", de **Kimagure Orange Road** y "Get Along" de **Slayers**, grabado en español. *Marta* se atrevió con un clásico entre los clásicos, el opening de **Evangelion**, "La tesis de un ángel cruel" y "Mariposa", la canción que abría la primera temporada de **Digimon**.

Pilar, por su parte, salió con sobresaliente ante el reto de grabar "Sakura Saku" de **Love Hina** en español. Aparte, grabó "Moonlight Densetsu" de **Sailor Moon**, también en español. Como cierre, invitamos a **Alake** a grabar, y optó por grabar "Platina" de **Card Captor Sakura**, en japonés, canción que podréis disfrutar próximamente en Minami (de hecho, si todo va bien en este mismo CD ya debería alguna canción). Desde aquí felicitamos a *Alake* por su estupenda voz, y lamentamos que no pudiera participar en la gala. De nuevo el infatigable *Jaime Ortega* nos sacó de

algún que otro apuro con su ayuda y su buen hacer, ya que algunas de las adaptaciones de los temas al español, son obra suya.

Después de la grabación y de la cena, las chicas se marcharon cansadísimas a descansar, después de dos días de intensa y emotiva actividad.

PUNTO Y SEGUIDO

Despertar pronto, salir corriendo del hotel y llegar a la estación a primera hora de la mañana no era el mejor sistema de terminar las cuarenta y ocho horas más emocionantes de su vida, según las palabras de las protagonistas. Al llegar a la estación, llovía intensamente sobre la ciudad y en el vestíbulo, fue cuando se dieron cuenta de que aquello llegaba a su fin. Abrazos, besos y promesas de escribirse inmediatamente, se sucedieron hasta que el tren arrancaba de la estación llevando a *Marta*, *Pilar* y su madre de regreso a Barcelona. Media hora después, *Lydia* tomaba su propio tren para volver a Murcia, terminando así este primer capítulo de las aventuras de nuestras chicas de Operación Friki.

CLUB DE FANS

Pero el movimiento también os incluye a vosotros, y es que ya se ha creado un Club de Fans de estas maravillosas chicas. Aquí os incluimos su texto de presentación:

Tras visionar innumerables veces el VídeoCD incluido en la revista número 32, ante la imposibilidad de asistir al Salón del Manga de Barcelona, y tras mucho meditar y preparar, queremos informar de la creación del Club de Fans de las ganadoras de Operación Friki "The OF Act".

Nuestra intención no es otra que dar apoyo a las tres chicas, todas ellas de grandísimo nivel, y ayudar a su difusión y proyección en lo que sea posible, ya que consideramos que su calidad debe ser conocida por toda la comunidad otaku y, si es posible, por toda España. Por supuesto, tampoco queremos desmerecer a los demás concursantes de la final, los cuales también cuentan con nuestro apoyo y admiración.

De momento, el recién nacido club sólo cuenta con dos miembros, Ryudo de Vigo y Ark Carrington Fawkes de Madrid. Por ello, queremos que todo aquel que esté interesado en nuestra causa se ponga en contacto con nosotros y nos ayude a ser un grupo cada vez más amplio para apoyar a estas grandes estrellas, sin duda mucho mejores que las salidas de Operación Triunfo. Para ponerse en contacto, escribir a la dirección ryudo@telefonica.net o a arkcfawkes@hotmail.com

Los proyectos son, a corto plazo, una página web y una dirección de correo ordinario para los que no tengan conexión a internet, pero iremos aumentando conforme el club vaya creciendo.

Sin más, un saludo y seguid con el buen trabajo.

Pues ahí queda eso, ¿consentiréis que un club dedicado a estas maravillosas chicas no tenga como mínimo cientos de integrantes?

VOTACIONES

Aunque las votaciones todavía son escasas, vamos a dar un repaso a las canciones más elegidas hasta el momento:

1. EVANGELION – Zankoku na tenshi no thesis
2. EVANGELION – Fly me to the moon
3. DIGIMON – My Tomorrow
4. DIGIMON – Days
5. RUROUNI KENSHIN – Heart Of Sword
6. RUROUNI KENSHIN – 1/3 Nunjo na kanyo
7. SLAYERS – Get Along
8. SLAYERS – Give a reason

Os recordamos que podéis participar en las votaciones para seleccionar el repertorio de nuestro disco simplemente votando a vuestras favoritas en nuestro correo minami@aresinf.com y en el correo normal a Orange Music, Ap. de correos nº 725, 28080 MADRID.

Respecto a los nombres, todavía está todo muy difuso, aunque se perfilan ya un par de nombres que se han repetido, uno de ellos es "Charm...!", a medio camino entre "Embrujadas" y las cantantes de "Perfect Blue", ya sabéis que, en inglés, tener "charming" significa tener encanto, algo que a nuestras chicas les sobra, tal y como iréis descubriendo en siguientes números de "Minami".

Son tres encantos de chicas, tal y como dijimos al principio, su desbordante naturalidad no deja a nadie indiferente, son capaces de meterse en el bolsillo al más pintado y se les coge cariño en cuanto cruzas un par de conversaciones. Su amor por la música y el manganime es tan evidente como sus deseos de disfrutar al máximo con lo que están viviendo. Desde estas páginas, seguiremos informándoos de todos sus pasos.

LOS ACERTIJOS DE CONAN

NOTA SOBRE LOS CASOS DE CONAN

La imaginación necesaria para crear los distintos casos lleva a que a veces no tengamos ninguno. Para solucionar eso, ya que esta sección es de las que más éxito tiene, os animamos a enviarnos vuestros propios casos. Eso sí, si lo hacéis, por favor enviádnoslos por e-mail o si es por carta en un diskette para que luego no tengamos que copiar todo ese texto otra vez. La extensión... pues más o menos de un folio a ordenador con una letra normal a tamaño normal (11). ¡Esperamos vuestros casos!

Solución al caso anterior:

Son muchas preguntas para responder: ¿Qué eran aquellas manchas? ¿Y la mancha húmeda del techo? ¿Cómo había entrado y salido el asesino de la habitación? ¿Y cuál había sido el arma del crimen?

Para responderlas todas nos hemos de centrar en el asesino, el técnico de televisión. La cosa fue así: El técnico llegó el día anterior a arreglar la televisión y se enteró de que al día siguiente echaban la serie favorita del señor Harlock a las cinco de la tarde. Así que se encargó de que la televisión se volviera a estropear antes de esa hora para que lo llamasen al día siguiente, para volver y preparar el asesinato. Sí, es cierto que cuando el técnico se marchó el señor Harlock todavía estaba con vida, pero antes de irse ya lo había dejado todo preparado. La gran mancha cuadrada, el gran hueco que faltaba, no era otro que el de la televisión. Conan se había extrañado de que la tele estuviera puesta en un sitio donde a las cinco de la tarde entra la luz del sol y no se pudiera ver nada, a no ser... que se tuvieran que cerrar las cortinas. El técnico la cambió de sitio, y la puso enfrente sabiendo que el anciano con su escasa fuerza no la podría mover y que preferiría ver la serie primero y luego llamar al mayordomo para cambiarla de sitio. De modo que tendría que cerrar las cortinas si quería ver el programa, y es encima de las cortinas donde estaba el arma del

LAS 10 DIFERENCIAS

Parece que los gorrones de turno han trincado al "Sin cara" en un renuncio. Ayúdalo a escapar encontrando las diez diferencias que hay entre las dos imágenes.

RAFA DEL RÍO

VUESTROS PASATIEMPOS

Bueno, parece que la respuesta a la petición de colaboración con los pasatiempos ha sido masiva, a pesar de que por un error de imprenta en el Nº anterior no entró la dirección entera. Aunque eso sí, pasatiempos lo que se dice pasatiempos me mandáis más bien pocos... En fin, sigo esperando vuestras cartas y/o e-mails.

Sección Pasatiempos (Rafa del Río)
C/Juan Ramón Jiménez Nº 4, 4º dcha.
CP 11008 - Cádiz
delrio19@airtel.net

-Mario T. (Trunks), de Madrid, nos manda las siguientes adivinanzas por las que podría pasar a ser ser considerado el enemigo público Nº 1 :

"Se abre el telón, y se ve a James Bond 007, el libro de ilustraciones de Evangelion, y un hombre con las uñas muy largas. ¿Cómo se llama la película?" (Espía-Deermond, el hombre araña).

"Se abre el telón, y se ve una playa vacía en pleno agosto y una piedra de tres toneladas y color cielo ahí en medio. ¿cómo se llama el anime?" (Nadie, el misterio de la piedra azul). Gracias por lo que dices en la carta, Mario, eres un campeón.

-Chibi, de Cádiz, Me manda un dibujo muy chulo que dice que es "sólo para mí" (así que me lo quedo, hala) y me pide que os diga que en el próximo Salón del Manga de Jerez no dejáis de compraros el fanzine Yaoi Haru no Bara (desde luego, si tiene la misma calidad que el dibujo yo quiero uno ^ ^). Pos nada, majísima, oído cocina.

-Mª Sol Trenza, de Murcia, nos manda el siguiente texto en el que, si sois listos, encontraréis un error bien gordo, un dato falso, y algunos fallos gramaticales (je, je... Jefe, sé que vas a disfrutar con esto). Por cierto, que no se me olvide, se lo dedica a su profesor de historia, "Chusma" (que digo yo que será Jesús María, pero menudo diminutivo...).

"Yuu Watase nació en Osaka (Japon) en 1970 a los 27 años de edad. Ha publicado multitud de series de gran fama en su país e incluso internacionalmente. Su debut fué en el 89 con el manga de "Ayashi no Ceres". Actualmente se le conoce en España por la serie "Fushigi Yuugi" (El juego misterioso), esperemos que esté teniendo una buena acogida"

SOPA DE LETRAS

Masamune Shirow tiene que entregar 24 páginas de Ghost in the Shell para mañana, pero como hace tanto que no dibuja, se le ha olvidado hasta el título de la obra.. ¡¡Encuentra el título,los nombres de los cinco personajes principales, y el del tanque en este batiburrillo de letras antes de que el editor disfrazado de Kusanagi lo fulmine!!. Y recuerda, los nombres pueden estar en horizontal,vertical, diagonal...
¡E incluso en orden de lectura inverso!.

N	D	K	H	A	V	X	I	E	F	A	X	E	B	O	E	B	Q	D	I
F	U	M	H	W	N	M	T	P	M	S	E	A	C	K	S	A	Y	X	N
S	B	K	V	A	W	P	Z	Q	T	U	F	T	T	Q	G	T	U	N	X
Z	E	G	O	K	H	M	A	L	T	G	F	T	Q	G	M	O	S	X	F
N	A	H	F	I	T	R	L	P	E	O	E	X	O	R	S	U	G	S	Q
W	D	O	U	H	M	Q	H	V	W	T	K	K	I	W	T	J	O	B	W
H	N	S	C	S	J	S	Q	C	E	Z	Y	X	Q	A	V	N	H	B	E
Q	V	T	H	I	S	L	B	G	Y	A	P	E	C	V	Z	N	D	W	J
U	D	I	I	S	R	T	X	Q	L	R	A	R	U	W	F	R	I	D	J
X	X	N	K	P	M	I	Q	S	N	A	C	V	Y	O	C	N	V	C	Y
V	R	T	O	T	X	S	A	A	H	M	B	T	S	Z	Z	E	A	J	F
R	I	H	M	H	Y	D	D	M	W	A	E	B	C	I	C	H	M	B	O
I	J	E	A	R	D	S	E	V	I	K	U	S	A	N	A	G	I	G	L
O	T	S	K	W	Q	P	Y	H	K	I	I	U	Z	W	P	F	H	V	O
C	J	H	L	G	U	L	B	F	V	Y	D	O	C	D	P	G	I	B	F
G	P	E	M	P	P	I	F	Y	D	I	U	N	R	I	H	A	Q	K	H
K	P	L	E	G	Z	J	O	H	P	A	O	P	A	O	O	Z	A	L	L
V	D	L	Q	S	V	Y	T	S	W	U	P	M	A	H	T	N	V	M	P
X	Z	C	O	V	E	B	L	B	Z	F	G	Z	M	K	B	P	N	R	H
K	K	U	N	O	J	C	U	V	C	H	V	E	B	R	G	O	F	L	L

homicidio. El ingeniero había dejado un grueso bloque de hielo de forma que al tirar de la cuerda para cerrar las cortinas el bloque cayera sobre la cabeza de la víctima. ¿Acaso a nadie le ha extrañado que el técnico fuera con una escalera para arreglar un simple televisor? La segunda mancha, evidentemente, era el trozo de hielo fundido debido a la alta temperatura que el técnico se había encargado de subir antes de irse mientras el mayordomo estaba en el sótano y el señor Yatta en la sala de Billar.

Lo que no podíais saber, porque no hay espacio para ello, era que el técnico tiempo atrás era un importante empresario arruinado por un préstamo que le había negado el señor Harlock en su época de banquero, así cuando fue a arreglarle la televisión, supo quién era y planeó todo el asesinato para el día siguiente.

CORREO

¿Qué tal sentaron las vacaciones de Navidad? ¿Os trajeron muchos regalos? Je je, seguro que más de uno se tuvo que conformar con un trozo de carbón. A mí me trajeron dinerito, un estuche de maquillaje, el "peazo-cancionero" de *Sabina*, una vela muy chula, 621 nuevos sueños y más memoria para el ordenador. No os entretengo, que hoy más que nunca merece la pena comentar vuestras cartas.

Voy a empezar este correo haciendo algo poco usual. Llegó a la redacción un mail de unas chicas tremendamente interesadas en contactar con unos muchachos que conocieron en el Salón del Manga. Ya que estáis tan interesadas y, sin que sirva de precedente, aquí reproduzco vuestras palabras:

"*Ei gente, somos la peña que iba de FFX (si las 2 Lulus y el Auron, los q iban contando el dinero q ganarían si cobrasen las fotos)... nos caísteis de puta madre, y nos gustaría tener vuestros e-mails (o tfno si os atrevéis -_-U) por si el año q viene (o este) se nos va la pelota otra vez y queremos quedar con más gente o algo (q coño, nos caísteis tan bien q nos qdamos con ganas de conoceros mejor). Bueno, ya está, q el texto es mu largo (seguro q nos lo censuran)...*" (NdL: Censurarlo no, pero rechinar los dientes y doler los ojos al ver cómo está escrito un poco).

Y por si esto fuera poco, os tengo preparada una de esas cartas que merecen ser transcritas sin retocar siquiera las faltas de ortografía. Chicas, prestad atención que esto os interesa (o no).

"*Hola soy Borja:*
Me gustaria que en las revistas ***Minami*** *venga algo más porno o picante, tangas, transparencias y sujetadores bajados consejos de chicas para los chicos por que con las fotos que poneis aunque esten curradas pero casi me aburro y las fotos de las chicas que quieran que mandan fotos picantes y buenas las direcciones por si quieren algun rollo o algun polvo aqui estoy hacer algun llamamiento de este tipo chicas que les guste el sexo duro pollas calientes y que tengan tetas y culos impresionantes si lo haceis os lo agradeceré toda la vida*".

Borja, guapo, más publicidad que esta, imposible. Sin embargo, me temo que **Minami** es una revista de manga y anime. Si quieres "*tangas, transparencias y sujetadores bajados*" quizá debas esperar a tener edad legal para consumir pornografía, y entonces acudir bien a revistas porno o bien a las hentai, como **X-Manga**, **Dojin X** o directamente nuestra ya veterana **Hentai**. De cualquier modo, aquí dejo tu anuncio por si alguien se anima. ^_^U

Esperanza desde Aranjuez.
¿Que no conoces ningún otaku? Pues mira que es raro porque aquí nos conocemos todos. Tranquila que eso lo arreglo yo poniéndote un anuncio en el **Se Busca**. Sobre las cuestiones económicas, hazte a la idea de que un Euro equivale más o menos (ya sabéis que estas cosas varían) a 100 Yen. Ahora ya puedes ir haciendo tus cálculos. No te preocupes por esas frasecillas que aparecen sin traducir en los mangas porque, si no las traducen, es porque muy importantes no son. De todos modos, ya que lo preguntas, te diré que son onomatopeyas. Lo de poder disfrutar de **Chobits** y **Tokyo Mew Mew** en TV lo veo muuuy lejos. Primero habrá que esperar a que saquen el anime y luego *Kamisama* dirá. Por cierto, **Fushigi Yuugi** ya ha llegado a España. ¿Salones del Manga en Madrid? ¡Pero si hay un montón! Está el Expocómic (aunque este es más general y no está muy centrado en el manga), el Expomanga, las míticas jornadas de Getafe, las de Leganés y seguro que se me olvida alguna.
Así que ya sabes ^_^, que además ExpoManga 2003 está a la vuelta de la esquina...

Nuria Torrent de Mataró.
¿Qué hay que hacer para montar un club de fans de una serie? Es más difícil de lo que parece. Lo primero es ponerle muchas ganas (pero muchas muchas) porque nadie te lo va a poner fácil. Piensa bien cómo lo vas a organizar, qué vas a ofrecer y qué actividades piensas planear: quedadas, fiestas, concursos... lo cual supone un gran gasto en tiempo y dinero. Segundo: ¿Cómo piensas contactar con los socios? ¿Por carta? Eso es una locura. Lo ideal sería que estuvierais todos cerca y pudierais quedar de vez en cuando, pero dudo que en Mataró haya suficientes frikis como para llevar a cabo una iniciativa de este tipo. Mi consejo es que hagáis una página web y lo gestionéis todo desde allí. Podéis comunicaros vía e-mail por muy poquito dinero y podéis hacer un foro (o incluso un canal para chatear). Podéis poner toda la información en la página y así no lo tenéis que enviar uno por uno, podéis colgar dibujos... Creo que una web sería la mejor solución. De todos modos, pongo tu anuncio en el **Se Busca** por si alguien se anima a echarte una mano.

Guiomar Guiño desde Fuenlabrada.
Encantada de recibir tus cartas, por supuesto. Que sí, que sí, que le mando tus mil y un besos a *Lázaro* y a *Nescafé*. ¿El argumento de **Excel Saga**? Fácil; no tiene argumento. ¿Contratar a *Verónica Calafell* para que haga una sección sobre Japón? Sí, la idea es buena, pero... ¿no es eso lo que hace ya en Shirase? No es cuestión de copiar a nuestras revistas hermanas. Je, je. Totalmente de acuerdo con lo de las tiras del Chico Costra. Son muy divertidas pero... ¡oye! ¿Escribes a **Minami** para hacer publicidad de las otras revistas de ARES? ^_^U Sí, me consta que hay más de un juego sobre las Morning Musume. Por lo menos un par de las Mini Moni para Game Boy (pero son muy infantiles) y otro muy aparente para Play Station 2, pero este aún no he tenido el placer de probarlo. Oye, ¡que ya están editando **Gon**! Que sí, que sí. De la mano de Ediciones La Cúpula. Vale que sea una empresa pequeña, pero eso no es motivo para no prestarle atención. **Gals** ¿anime o manga? Anime sin duda. A mí me gusta más. El dibujo es mejor y cambia mucho el verlo en blanco y negro a verlo en color. ¿Que quieres ocuparte del mantenimiento de la página web de **Minami**? Eso hay que discutirlo con el jefe porque ofertas no le faltan, lo que pasa es que es más vago... Antes de marchar, sólo un consejo de parte de los señores de Correos: ¡Poned los sellos necesarios! Que si no, luego pasa lo que pasa.

P.D: Este ha sido mi último correo y posiblemente la última vez que escriba para una revista de manganime. Me marcho muy triste pues ya sabéis que me encanta comentar vuestras cartas y siempre he intentado hacerlo con la mejor de las sonrisas. Podría deciros que alguien intenta apartarme del mundillo, podría contaros un montón de cosas sobre mi vida sentimental; pero no es mi estilo. Sé reconocer mis errores y me marcho triste pero no arrepentida. Sé que *Lázaro* tendrá a bien poner estas líneas de despedida que tanto me está costando escribir, pero no cantéis victoria porque seguiré **Minami** muy de cerca. No me *jode* dejar la revista, me fastidia dejaros a vosotros. Gracias por leerme y perdón por la tristeza. Cuidadme a la nueva correera, ¿eh? ^_~. ¡Nos vemos en los Salones!

DESTINATARIO Mod. T-20

Correos y Telégrafos

AVISO DE INSUFICIENCIA DE FRANQUEO

"Este envío ha sido franqueado de forma insuficiente. De acuerdo con lo establecido en el artículo 76 del Reglamento que regula la prestación de los servicios postales, aprobado por Real Decreto 1829/1999, de 3 de diciembre, debe abonar el importe de la tarifa por insuficiencia de franqueo que se indica en el anverso, para lo cual presentará la cubierta de este envío en cualquier oficina de Correos y Telégrafos. Comunique al remitente la obligación de franquear correctamente para evitar molestias innecesarias".

MISIVAS BREVES

Busco amigos otakus pues soy de Aranjuez y no conozco a nadie que le guste "*Japan*", por eso me haría especial ilusión que me escribierais. Me gusta **Chobits**, **Video Girl Ai**, **Detective Conan** y un montón de series antiguas. También soy aficionada al dibujo, a *Tolkien* y al Final Fantasy. Mis señas son: *Esperanza García. C/ Zarza- es 18, 4º B C.P: 28300 Aranjuez, Madrid.*

Busco gente de 16 para arriba. No me importa la procedencia ni los gustos. En especial busco a **Sunny**, **Ray Hino**, **Kina García**, **Emi**, **Miriam Álvarez**, **Laura Lanthalasa** y **Carmen Mª Ufano**. Mi dirección es: *Leticia Ángeles. C/ Vicente Alexandre 1, 2º D C.P: 11008 Cádiz.*

Busco gente de **Mallorca** que quiera montar un Salón del Manga. Poneos en contacto conmigo. Mi dirección es: *Laura Corpio Agulló. Urb. Bellavista C/F 14. S'Arenal (Las cadenas) 07600 Palma de Mallorca.*

Busco a un chico que estuvo en el VIII salón del Manga de Barcelona. Iba disfrazado de **Capitán Harlock** y participó en el **CosPlay** con el número 305. Por favor que me escriba a: *Laura Jiménez Piqué C/González cuadrado, 8 C.P: 41003 Sevilla*. Y si no, un mail a infinite_daydreams@hotmail .com, pero prefiero que me escriba una carta normal.

Busco gente para hacer **un club de Marmalade Boy, Fushigi Yuugi** y sus respectivas autoras. Soy una chica de 15 años y me gustaría conocer gente con mis mismos gustos. *NuriaTorrent. C/ Llauder 112, B2. Mataró C.P: 08302*

MISIVAS BREVES

A Pandora Circe. Je, je, sí, me consta que existen otakus mayores de 18 años, pero tienes toda la razón en que la media de edad ya no es la que era. De todos modos, haberlos los hay, así que pongo tu dirección en la sección de contactos a ver si tienes suerte.

A Leticia Ángeles Pérez. Creo que eres la primera que me pregunta el origen de mi nick. Pues verás, *Nana* significa siete en japonés (me gusta Japón), y además es un tipo de canción muy dulce que tiene que ver con niños pequeños (me encantan) y además "*Nana estrellitas*" era el nombre de un juguete que marcó mi infancia (no quiero crecer) y... ¿Has visto qué significado me he preparado en un momento? ^_^

A Keri Sánchez. Chica, ¡gracias por la postal de Navidad! Con lectoras como tú dan ganas de trabajar más y mejor. Sí, tu dibujo llegó... ayer. ^_^U. Feliz Navidad a vosotras también.

A Miguel L. C. ¿Cómo? ¿Que el *Bisbal* que aparece en el número 32 no es el auténtico *David Bisbal*? ¿No me digas? ¡Pues claro que no! *Bisbal* es el apodo que le pusimos en **Minami** ya que *Lázaro* lo despidió así en plan buen rollo cuando terminó su primera "intervención". Si alguien sabe como se llama en realidad y de dónde ha salido, ya sabéis donde tenéis que escribir.

A Carlos Daniel de México. Aquí no le negamos a nadie sus 5 minutos de fama así que ahí va tu opinión. "*La segunda entrega de Lord of the Rings no vale nada. Empieza mal y acaba peor. Por favor que nadie vaya a ver la segunda entrega de ese film*". ^_^U Pues vale.

A Estefanía Morales. ¿Cómo se supone que puedo poner tu dirección en la sección de **Contactos** si no me dices el nombre de tu calle? Porque dudo que poniendo tu nombre y tu ciudad te vayan a llegar muchas cartas...

A Olga Román. Aish... me temo que ya es un poco tarde para presentarte a Operación Friki, pero apuntamos tu sugerencia para hacer una segunda entrega. Como tú dices, si los de Operación Triunfo han podido mejorar la calidad, quizá del segundo OF salga alguna *Hikaru Utada* o algún *Ken Hirai*. Aunque, como ya se ha dicho, la existencia de un Operación Friki 2 depende totalmente de vosotros.

A Víctor Manuel Martín Izquierdo. Felices fiestas (algo atrasadas) a ti también. Gracias por escribir dando ánimos, eres un gran tipo. Saludos a Alba y bésame a Cuco y a Walter. Nos leemos.

CONTACTOS

Jenifer López
C/ Jansana 33, 4º 2ª
08902 L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona
Tengo 15 años y mis series favoritas son: Excel Saga, Detective Conan, Karekano, Card Captor Sakura, Maho Tsukitai y Rurouni Kenshin. Prometo contestar.

Keri Sanchez
C/ Salvador Espriu 7
08880 Cubelles, Barcelona

Laura Corpio Agulló
Urb. Bellavista C/F 14.
S'Arenal (Las cadenas)
07600 Palma de Mallorca
Mis series favoritas son Sailor Moon, Ranma ½ (busca desesperadamente el último episodio/manga) Sakura, Detective Conan, Fushigi Yuugi y Dragon Ball entre otros.

Mª Carmen Gómez Molina
C/ San Juan 38, 2º A
30500 Molina de Segura, Murcia
Soy una otaku a la que le gustaría escribirse con otakus de cualquier edad y lugar. Prometo contestar.

Pandora Circe
C/ Sorgintxulo 7, 8 D
20100 Rentería, Guipuzcoa
Tengo 24 años y busco gente entre 17 y 107. Mis series favoritas son: Caballeros del Zodiaco, Sailor Moon, Video Girl Ai, Candy Candy, Vampire princess Miyu, Bastard, Zetsuai, etc. También me gustaría intercambiar material. Prometo contestar.

Zaida Ogayar Jiménez
C/ Ibi 6B, piso 4º.
03892 Alcoy, Alicante
Tengo 17 años y busco personas de cualquier edad y sexo a las que les gusten mangas como Rurouni Kenshin, Fushigi Yuugi y Ranma ½.

CAMPEONES

Óliver Atom está enamorado del fútbol, y además es un genio con el balón, razón por la cual rápidamente se convierte en una estrella que dirige a su equipo a una victoria tras otra hasta llegar al Campeonato Nacional.
Allí conocerá a grandes jugadores, tanto amigos como enemigos, que subirán el nivel y le harán darse cuenta de que llegar a ser el mejor futbolista del mundo no va a ser un paseo. Pero Óliver cuenta con una voluntad de hierro, un afán de superación inaudito, una ilusión desbordante y los sabios consejos del astro brasileño Roberto, ¿será suficiente?
Campeones hacia el mundial: Oliver y Benji es un remake de la mítica serie Campeones que ya hace tiempo arrasara en España, sólo que evidentemente renovada, con más medios técnicos, y avanzando hasta nuevas partes de la historia ¡jamás vistas.

©Yoichi Takahashi & Toei, Shueisha Animation.

CONTENIDO

CAMPEONES

VHS

Minami

CAMPEONES

OLIVER & BENJI

SAINT SEIYA

Cuenta la leyenda que los Caballeros siempre aparecen cuando las fuerzas del mal se ciernen sobre la Tierra. Dicen que luchaban sin armas, y que de un solo golpe podían abrir grietas en el suelo. Se llamaban los Caballeros de Atenea.
Hoy, un grupo de jóvenes con idéntico valor toma el relevo. Así, a lo largo de la serie veremos a Seiya y sus compañeros defender la justicia y el bien arriesgando sus vidas para salvar el mundo.
Sin embargo no será fácil, pues el mal tiene muchos rostros y es capaz de corromper al almas más pura. Es la eterna lucha entre el bien y el mal. Es la lucha de los Caballeros del Zodiaco.

© Masami Kurumada, Shueisha & Toei Animation.

CONTENIDO

SAINT SEIYA

VHS

Minami

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami

MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa.

MODALIDAD DE PAGO

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA

VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
FECHA DE CADUCIDAD:

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

¡¡NUEVOS SERVICIOS PARA TÚ MÓVIL!!

¡¡NOVEDAD!!

Precio llamada horario normal: € 0,91/21/min. Precio llamada horario reducido: € 0,65/min.

TONOS MANGA

LLAMA AL **906 032 884** Y DINOS EL CÓDIGO DEL LOGO QUE QUIERAS Y RAPIDAMENTE LU TENDRÁS EN TÚ MÓVIL

71000	Theme · Doraemon	71016	Fiddle de Chocobo · Final Fantasy VII
71001	kiki iro omoi · Akazukin chacha	71017	The Great Warrior · Final Fantasy VII
71002	Candy Candys song · Candy Candy	71018	Kefka Theme · Final Fantasy VI
71003	Catch you catch me · Carcaptor sakura	71019	Electric de chocobo · Final fantasy
71004	Platina · Cardcaptor sakura	71020	Nanka shiawase · Flame of rekka
71005	Tobira wo akete · Cardcaptor sakura	71022	Tokimeki no doukasen · Fushigi yuugi
71006	Sakura · Cardcaptor	71023	Just communication · Gundam wing
71007	Millenial fair · Chrono Trigger	71027	Change the world · Inuyasha
71008	Party night · Digi charat	71028	Tenshi no yubiriki · kareshi kanojo
71009	Welcome · Digi charat	71030	Duvet Lain theme · Lain
71010	Battle 2 theme · Dragon ball Z 2	71031	Sakura saku · Love hina
71011	Head cha la · Dragon ball z	71035	Dragon ball · manga
71012	Komm Susser Todd · Evangelion	71036	Mazinguer Z · manga
71013	Misato Theme · Evangelion	71037	Pokemon · manga
71014	Thanatos if I cant b... · Evangelion	71038	Egao ni aitai · Marmalade boy
71015	zankoku na tenshi no... · Evangelion	71039	Jajauma ni sasenaide · Ranma 1.2

LOGOS MANGA

LLAMA AL **906 032 884** Y DINOS EL CÓDIGO DEL LOGO QUE QUIERAS Y RAPIDAMENTE LO TENDRÁS EN TÚ MÓVIL

	16138		16109
	16143	愛している♥	16148
	16134		16125
	16146		16112
	16108	JAPAN	16178
	16167		16175
MANGA	16187		16162
	16190		16159
	16206		16180
	16181	となりのトトロ	16172
世界	16204	ふしぎ遊戯	16150
	16155	セーラームーン	16158
	16191		16156
culee!!	16188		16196
	16166	我♥你	16165
	16174		16152
	16215		16164
	16214	老公♥	16163

TONOS

SI QUIERES UN TONO PARA TU MOVIL, ENVÍA LA PALABRA **TONO2** (espacio) CÓDIGO DEL TONO QUE DESEES AL **5099** ej: tono2 62067

62067	Chihuahua · Coca Cola	54001	Macarena · Los del rio
54217	Asereje · Las ketchup	54002	Vespa espacial · luna pop
68014	Hala madrid · himno	54003	All my loving · Los manolos
54210	Fiesta pagana · Mago de oz	54004	A lo loco · Jarabe de palo
54206	Torero · Chayanne	54005	Amores de barra · Ella baila sola
54213	Que la detengan · David Civera	54006	Arrasando · Thalia
54231	A dios le pido · Juanes	54007	Atrapados en la red · Tam tam go
59468	Without Me · Eminem	54008	Ay mama · Chayanne
59018	Samba de janeiro · Bellina	54011	La bamba · Los lobos
59022	Sometimes · Britney spears	54012	La bomba · Ricky Martin
59023	Stronger · Britney Spears	54013	Boom boom · Chayanne
59026	Walking away · Craig David	54014	Cacho a cacho · Estopa
59027	Walk of life · dire straits	59003	Gimme gimme · Abba
59030	Unbelivable · emf	59005	Take on me · Aha
59031	Big big girl2 · emilia	59006	Big in japan · Alphaville
59034	Mi chico latino · geri halliwell	59008	Upside down · A Teens
59035	Virtual insanity · jamiroquai	59012	Tarzan boy · baltimora
59036	Love dont cost a thing · jenifer lopez	59014	All my loving · beatles
59037	You can leave your h... · joe cocker	59015	Day tripper · Beatles

LOGOS

SI QUIERES UN LOGO PARA TU MOVIL, ENVÍA LA PALABRA **LOGO2** (espacio) CÓDIGO DEL LOGO AL **5077** Ej: logo2 caras

	espermanav		5pnoeles
Me aburres	maburres		espermanavi1
CUÑAROO!!	cuñaoo	Yo ♥ Navidad	amonavidad
Odio los logotipos	odiologo		findeanyo
FELIZ AÑO NUEVO	felizanyo3		telara
	dragonnavidad		bolas
GUARANÁ	guarana		botellas
	caras		etojos
	brindis		amornavidad
GUARANÁ	guarana	Hola soy CoCo Feliz Año	cocoanyo
MOULIN ROUGE	moulin	Feliz Año	felizanyo2

€ 0,90/sms. Servicios válidos para todos los móviles excepto logos, tonos y logos peques que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, y ERICCSON compatibles.

CHAT

ENTRA EN EL CHAT!!

1. DATE DE ALTA: ENVÍA **manga** (ESPACIO) Y TU NOMBRE CLAVE AL **5077** EJ: manga pablo
2. CONSULTA QUIEN ESTÁ EN LA SALA: ENVÍA **manga** (ESPACIO) **lista** AL **5077**
3. CAMBIA TU NICK: ENVÍA **manga** (ESPACIO) nombre (ESPACIO) **nuevo nick** AL **5077**

SI QUIERES DARTE DE BAJA ENVÍA: **manga** (ESPACIO) **stop**

PONL@ A 100

¡¡DISFRUTA MÁS DEL SEXO CON TU PAREJA!!

SI QUIERES TRIUNFAR CON ÉL ENVÍA EL CÓDIGO **calor27** AL **5077**

SI QUIERES TRIUNFAR CON ELLA ENVÍA EL CÓDIGO **calor28** AL **5077**

FRASES PARA LIGAR

¿ERES TÍMIDO/A . . . . . Y NO SABES CÓMO LIGAR?

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **amor20**

y serás el rey de la fiesta!!

LEY DE MURPHY

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **murphy2**

y recibirás la ley de Murphy en tú móvil

PIROPOS

SI QUIERES QUE SE DERRITA Y NO DEJE DE PENSAR EN TI ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **piropo24**

y recibirás el mejor de los piropos!!

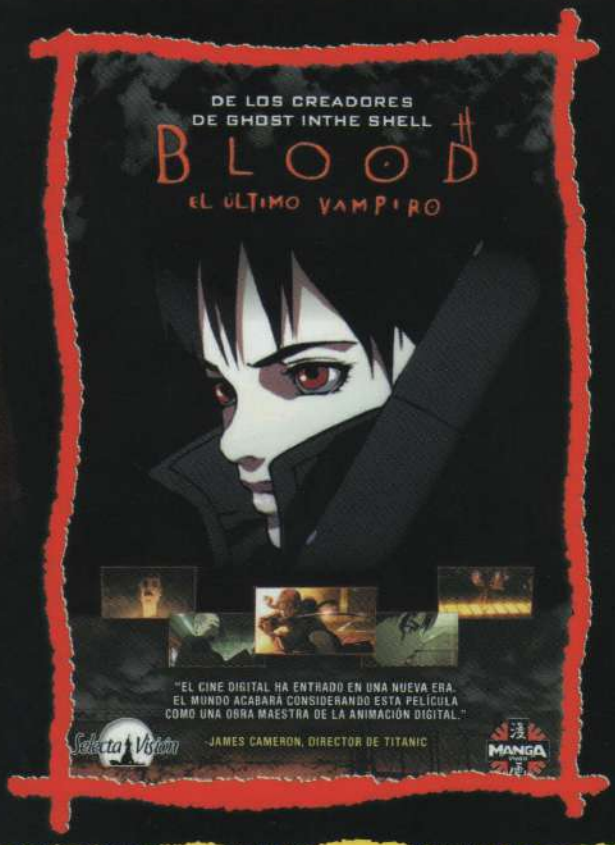
COLMOS

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **colmo16**

Precio del SMS 0,90€

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas@ bigfoot.com

UNA NUEVA RAZA DE VAMPIROS HA SURGIDO DE LA OSCURIDAD



CONTENIDO

PELÍCULA
-Máster Digital
-Español Dolby Digital 5.1
-V.O. Dolby Digital 2.0
-Subtítulos en español
-Anamórfico 16:9 Widescreen
-Menú interactivo
-Acceso directo a escenas

EXTRAS
-Ficha técnica
-Ficha artística
-Making of Blood, the last vampire (30 minutos)
-Tráiler pormocional
-Galería de imágenes

BLOOD

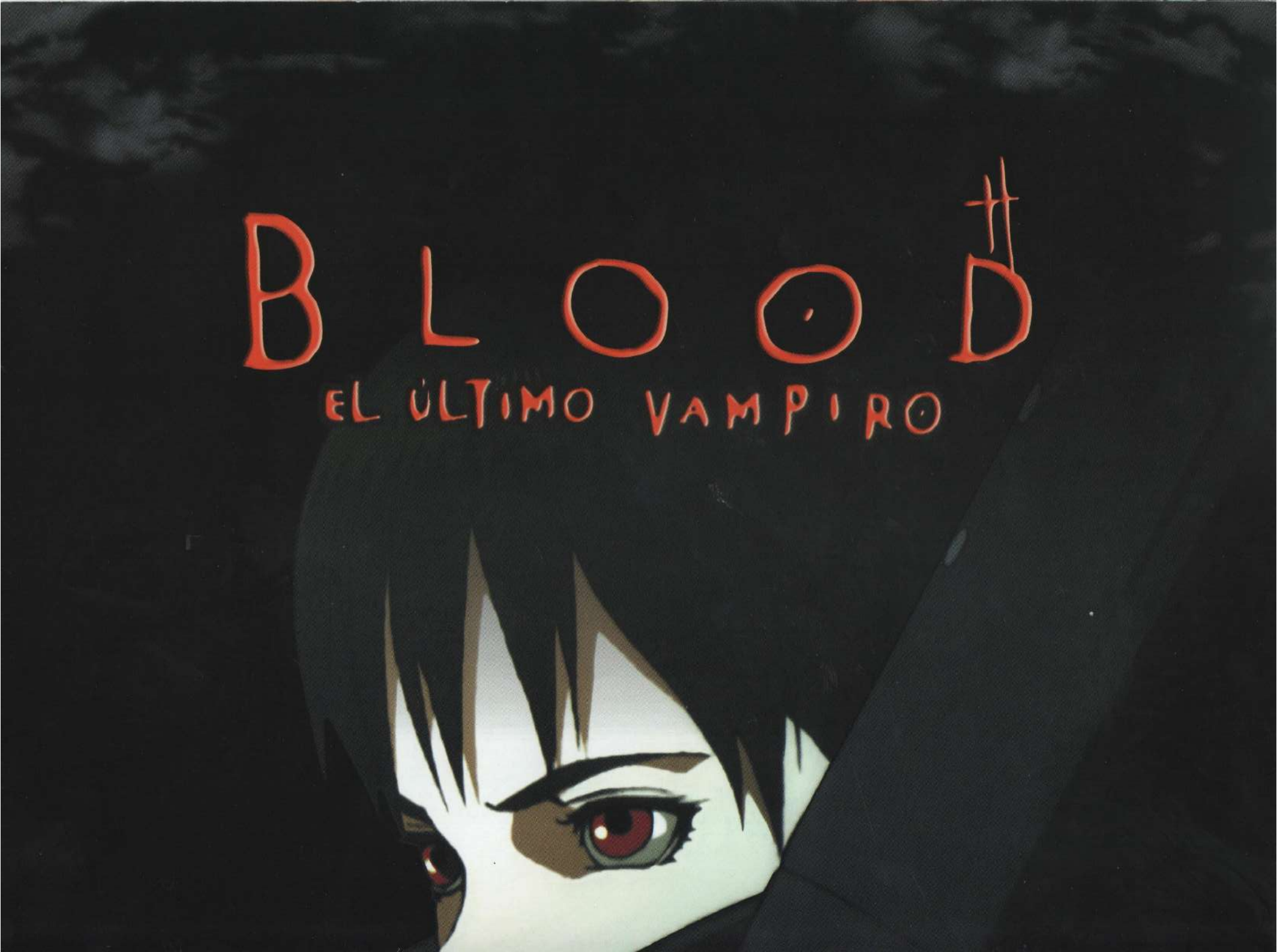
EL ÚLTIMO VAMPIRO

18 MARZO 2003

Selecta Visión

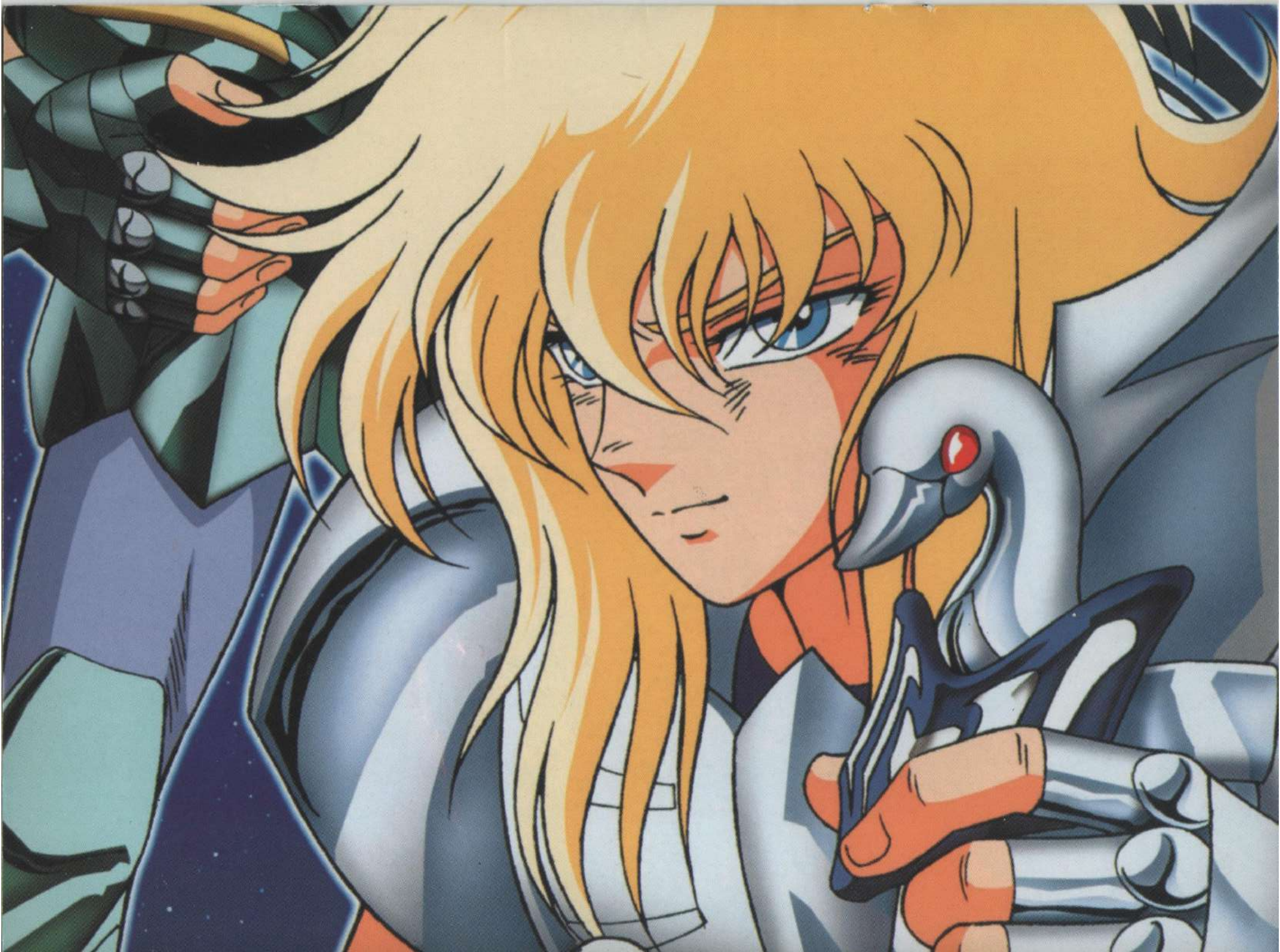
© 2000 Production I.G. / SVW - SCEI - IG Plus - IPA.
Todos los derechos reservados. ℗ 2003 SELECTA VISIÓN S.L.

MANGA VIDEO


BLOOD
EL ÚLTIMO VAMPIRO

Selecta Visión

© 2000 PRODUCTION I.G / SVW - SCEI - IG PLUS – IPA. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. © 2003 PRODUCTION I.G / SVW - SCEI - IG PLUS – IPA. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ℗ 2003 SELECTA VISIÓN S.L.

MANGA VIDEO

Minami